

10F

N°12

mensuel - Juin 1989

AMIGA
ATARI ST

Compatibles PC

Les 40 prochaines adaptations de jeux d'arcade dévoilées!

PREVIEWS
Beast
Castle Warrior
Outrun Europa
007 Permis de tuer

Rubrique Amiga ET ST!

2 Posters:
Forgotten Worlds
Blood Money

148 pages!

Tous les nouveaux jeux pour PC.



Blood Money

Belgique : 190 FB - Canada : 6. 95 $C - Suisse : 7, 50 FS



NECRON
AMIGA en Septembre
ST en Juin
Disponibilité
Necron est un scabreux mélange d'aventure et d'arcade qui a mijoté dans la marmite secrète des programmeurs de 16/32 Edition.
Oseriez-vous en déguster la diabolique potion ?
16-32 DIFFUSION
82, rue CURIAL
75019 PARIS
40 37 06 37

EDITO

JUIN 89

C'est la folie! Comme on en avait assez de virer régulièrement des rubriques par manque de place, on a augmenté la pagination en rajoutant un cahier détachable de 16 pages dans lequel on a mis les listings et les initiations! L'actualité importante et les informations obtenues au salon de Londres ont fait que, malgré ces 16 pages supplémentaires, on a encore pas pu tout caser.

Par contre, côté news, vous êtes gatés! vous allez découvrir la plus longue rubrique sur les compagnies de l'histoire de Gen 4, avec des informations totalement exclusives, comme les prochains jeux de SSI ou de Sierra-On-Line! Côté préviews, c'est l'abondance, avec, là aussi, des exclusivités géantes.

Le poster devient deux posters dès ce numéro pour le même prix.

Et dire que ceci n'est rien par rapport à ce que l'on vous réserve pour notre numéro de juillet/août! Le mois de juin semble en effet devoir être celui comportant le plus de sorties de jeux! D'ailleurs, on le commence immédiatement.

Il est encore temps de répondre au sondage du mois dernier; les noms des gagnants dans le prochain numéro! Eté brulant en perspective. Cette année, la planche à voile aura du mal à chasser les écrans de vos esprits !

Stéphane Lavoisard

SOMMAIRE

REDACTION

Directeur de la publication: Godefroy Guidicelli.
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard.
Comité de rédaction: Mic Dax, Jean Delaite, Sophie Dumas, Betty Franchi, Robert Franchi, Frank Ladoire, Tristan Lathière, Didier Latil, Philippe Querleux.
Ont participés à ce numéro: Marc Alheinc, François Fleuret, Laurent Katz.
Corrections: Mic Dax, François Gabert.
Logo réalisé par Bruno Bellamy.
Maquette: Michel Lhopitault.
Service télématique: Mic Dax (méfiez vous du Dax!)
Assistant télématique: Watsit.

Photogravure: Expression Graphique, GYA.
Impression: SYMA (Torcy)

ADMINISTRATION

Secrétariat et abonnements: Pascale Garnotel.

Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs, 210 rue du faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS.
Tel: 42.49.56.29.

Publicité: Antoine Harmel (tel: 42.49.56.29.)

Comission paritaire: 69731
ISSN 0987-87OX



LES PETITES ANNONCES

ATARI ST:

Vends ATARI 1040 STF + Moniteur SM124 + Imprimante Panasonic KX-P1081 + jeu Carrier Command. Prix: 6500 TTC. Tel: 55.23.75.80. après 19 heure.

Vends ATARI 1040 ST péritel + moniteur monochrome H.R. SM124 + lecteur Simple Face Externe + Freeboot + selecteur moniteur + joystick + nombreux disks, le tout: 9000F. Tel: 23.62.75.29.

Vends 520 STF double face Atari + divers. Prix à discuter. Tel: 47.27.52.19. Demander Vladimir. Paris.

Vends ATARI 520 STF, nouvelles Roms, double face, sous garantie avec facture + 50 disquettes remplis de news (NDRL: hum! hum!), (Double Dragon, etc...): 2900 francs. Tel: 48.89.12.32. vers 18H. Demander Franck.

Vends ATARI 520 STF + moniteur couleur + 2 joysticks + souris + nombreux jeux + disquettes vierges. Très bon état. Demander Florian. Tel: 93.75.65.01. Aux heures du repas, le soir.

Vends pour ATARI ST, jeux originaux et achete News pour ST. Achete doc française du soft Falcon. Demandez Laurent au 39.54.04.10. (le soir) ou au bureau: 47.47.56.50. poste 25.41.

Vends originaux pour ST. Opération Wolf 120F, Skrull 90F, Falcon 260F, Monteville 75F, ou le tout à 500F + 1 jeu. Tel: 74.25.90.94. Xavier après 18H.

Recherche ATARI 520 ST sans moniteur, environ 2000 francs. Tel: 60.68.81.06. après 18H30 (région parisienne). Demander Patrick.

Tentez l'aventure, chauffez les joysticks, vies infinies et bien plus contre un timbre. BE'ST, "la finelière", Saint-Coutant, 17430 Tonnay Charente.

ATARI-MAG: c'est à la fois un magazine et un serveur! Echange: idées, SOS, domaines publics, etc... Recevez un numéro contre 3 timbres à 2,20 francs. Ecrire à: Atari-Mag. Denis Prieto, 33240 Saint André de Cubzac.

Programmeur PRO sur ST donne cours d'assembleur par correspondance. Méthode simple et didactive. Programme gigantesque. Créez votre propre jeu en moins de 6 mois. Cédric Javault, 38 avenue Galilée, 94100 Saint Maur. Tel: 42.83.50.16.

COMMODORE AMIGA:

Vends pour Amiga 500 extension mémoire 500K: 800 francs. Tel: 48.40.99.67. entre 18H et 20H. Demander José.

Vends Amiga 2000 + moniteur A1084 + carte XT + carte disque dur 40 Méga (04/88) le tout 21000 francs (neuf 28000). Tel: (1).48.20.98.66. Demander Valérie.



PETITES ANNONCES

Ci-joint un chèque ou CCP de 25 francs à l'ordre de Pressimage.

ATTENTION: NOUS REFUSERONS TOUTE PETITE ANNONCE OU IL SERAIT QUESTION D'ECHANGE DE SOFTS PIRATES. FAITES PASSER!

Vends Amiga 2000 (version de base) + moniteur + docs + logiciels (Workbench, etc...) pour seulement 12500 francs (à débattre). Tel: 90.97.33.33. Demander Cyril (après 18 h.).

Stop Affaire! Vends:
- Pack A: A1000 (TBE) + Moniteur A1084 (sous garantie) + Dpaint (offert) + Music Studio + livre "clefs pour Amiga".
- Pack B (logiciels): Thunderblade, Jet, Terrorpods, Mach 3, Goldrunner 1, Sinbad, Test Drive, Flight Simulator 2 + livre "Co-Pilot FS2".

Pack A = 5790 F (-45%!)
Pack B = 1390 F (-50%!)
Pack A+B= 6550 F + Port Gratuit
(10% de remise supplémentaire !), chaque matériel et logiciel sera livré dans l'emballage d'origine. Demander Alain au 84.27.11.75. après 19H.

Vends **jeux originaux** pour Amiga. A 150F: King Of Chicago, Rocket Ranger, Passagers du vent, voyage au centre de la terre. A 120F: Interceptor, Thunderblade. A 100F: Test Drive, Aaargh. A 70F: Crazy Cars, Backash. Tel: 42.93.45.58.

Vends pour Amiga 500: **Moniteur Thomson** (son ultra fin), 1000 francs + Drive Externe A1010, 1300 francs et recherche Extension mémoire externe à bas prix. Appeller Loïc au 60.72.24.49.

DIVERS:

Vends **Moniteur Philips** type BM7522100G Monochrome 500 francs. Bon Etat. Tel: 45.99.38.69. Demandez Olivier.

Vends **Moniteur Thomson** couleur péritel 1500 francs. Raphaël Berna, 15 passage du Génie, 75012 Paris. Tel: (1).43.72.64.64 (répondeur).

Echange **Imprimante NEC** 1 print (valeur 3200 francs) contre moniteur (Atari de préférence) ou TV. Tel: 42.24.83.14. Demander Alexandre (l'imprimante à trois jours!).

Vends **Amstrad CPC 6128** + moniteur + joystick + 20 jeux (disks): 3000 francs. Emilio Mazzucco au 47-63-94-00 le lundi ou à 17H.

Vends **Amstrad CPC 6128** + moniteur couleur + 50 jeux. Très bon état. Tel: 60.11.62.83.

Vends **Amstrad CPC 6128** couleur, avec traitement de texte, 1 joystick, 40 magazines. Prix: 2900 francs. Tel: 42.02.30.33. la semaine.

Stop affaire! Vends **Amstrad 6128** + moniteur couleur + jeux originaux + livres (Gen4, Tilt, etc...) sacrifié à 2900 francs. Tel: 45.81.08.71. (contacter Antoine). Paris 13ème.

Vends **Amstrad CPC 6128** monochrome etat neuf + logiciel traitement de texte Textomat 2000F. Tel: 42.51.08.06.

Vends **Imprimante Amstrad** DMP 2000 + Papiers + bouquins Utilisateurs et programmation. Tel: 21.73.29.19 (Thierry). Prix: 12000 francs à débattre.

Vends **console Séga** + 1 manette + 6 jeu (Afterburner, Kenseiden, etc...). Valeur: 2200 F, cédée: 1200F. Tel: 46.64.51.78 (demandez Philippe entre 18H et 19H toute la semaine).

Vends **console Séga** + 2 joysticks + 6 softs (Wonderboy, Zillion I et II, Choplifter, Alex Kid, Power Strike). Tel: 57.68.72.06. entre 19H00 et 20H30.

Vends **console Séga** + 5 jeux (Great foot, basket, volley, quartet et Zillion) + revues pour un prix de 1000 francs!!! Ca urge!!! Merci d'appeller au 39.95.71.22!

Vends **jeux Séga** env. 200F dont (Wonderboy in M.L., Outrun, Miracle Warriors, Kun Fu Kid et bien d'autres). Ecrire chez: "Xavier Duthu, 8 rue Aristide Briand, 94410 Saint-Maurice". Recevra un jeu gratuit la première personne qui répondra à cette annonce.

PARIS - OFFRES D'EMPLOI

Magasin de micro-loisirs cherche vendeurs branchés micro. Plusieurs postes à pourvoir:
stages et emplois à mi-temps. URGENT!
Téléphonez vite au 45.08.15.78.

Les jeux testés

NOM DU JEU	AMIGA	PC	ST	PAGE
ARCADE/ACTION				
ACTION FIGHTER	X		X	16
BLOOD MONEY	X			6
BUTCHER HILL	X		X	16
CHICAGO 30'S			X	17
DIAMONDS	X			12
FRIGHT NIGHT	X			20
GRAND MONSTER SLAM	X			18
HOTEL DETECTIVE	X			21
KRYPTON EGG			X	14
LAST TROOPER			X	21
LEONARDO	X			25
MAYDAY SQUAD	X		X	24
FORGOTTEN WORLDS	X		X	8
ROBOCOP		X	X	10
RUNNING MAN	X		X	27
SPACE KNIGHT	X			22
VINDEX	X			26
WRANGLER	X		X	22
XORRON 2001	X			26
SPORT				
KICK OFF			X	30
SKATEBALL			X	28
SIMULATION				
ABRAMS BATTLE TANK		X		36
AIRBORNE RANGER		X	X	32
DUEL: TEST DRIVE 2	X	X		40
ORBITER			X	36
STAG	X		X	42
VOYAGER	X		X	38
688 ATTACK SUB		X		34
AVENTURE				
A 320			X	46
BATTLETECH	X	X		46
JOURNEY	X			48
KULT			X	44
SHOGUN	X			50
SPACE QUEST 3			X	52
ZORK ZERO	X			51
REFLEXION				
LORDS OF THE RISING SUN	X			60
MODEM WARS		X		54
SORCERER LORD	X		X	58
PEDAGOS			X	62

Index des annonceurs

SOCIETE	PAGE(S)
AROBACE	101
COMMODORE	59-63
ELECTRON	119
GREMLIN	130
HELP INFORMATIQUE	17
MICROMANIA	104-105
MICROPROSE	29
MICRO VIDEO	55-56-57
MVD	15
OCEAN	43-97-117-148
PIXEL	19
SILMARILS	147
TITUS	23-143
UBI SOFT	111
US GOLD	89
16/32	2-13-137

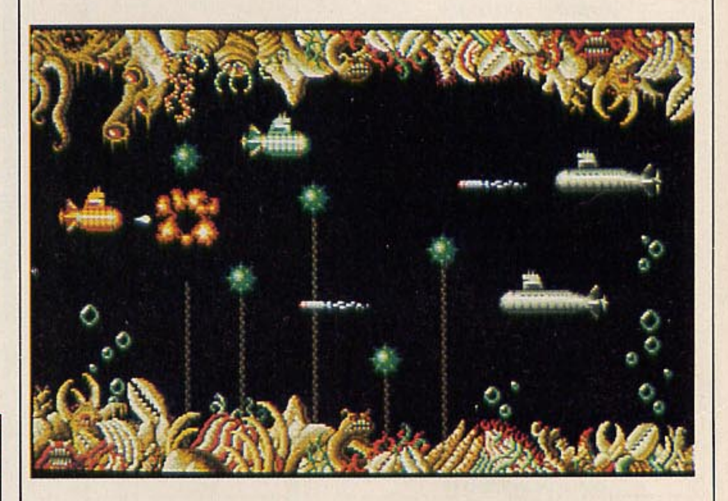
BLOOD MONEY

PSYGNOSIS env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga

Vous jouez le rôle de Spondulix, jeune Vénusien en transit sur la planète Thanatopia pour passer vos examens de comptabilité. Vous ne rêvez qu'à une chose, participer au safari extra-terrestre organisés par la société CSET. Malheureusement, vous ne disposez pas des 100$ nécessaires pour l'inscription. Mais étant d'un naturel futé, vous avez ignoblement menti à votre mère pour obtenir d'elle un virement postal. N'écoutant que ses sentiments, elle s'éxécuta et vous envoya 200$. Dès lors, votre rêve pouvait se réaliser et vous alliez acheter sur le champ un billet pour le safari. Vous vous retrouvez maintenant à bord de votre vaisseau, qui se dirige au joystick, et devrez parcourir quatre planètes aux paysages hostiles: Gibba, Grone, Shreek et Snuff. Dès que vous détruisez un ennemi, celui-ci laisse derrière lui une pièce de monnaie que vous devez ramasser. Le montant de cette pièce change suivant la grosseur ou la résistance de l'ennemi. A certains endroits clés sont disposés des magasins d'armements dans lesquels vous vous procurerez, à l'aide de ces pièces, de nouvelles armes augmentant ainsi votre puissance de feu. Pour compliquer la tâche, des antennes, disséminées un peu partout sur la planète, inversent les commandes du vaisseau dès qu'elles apparaissent à l'écran. Seule leur destruction vous redonneront un parfait contrôle de la situation. Il est possible de jouer à deux, c'est même conseillé si vous voulez faire un high-score et, pour accompagner le jeu, choix vous est donné entre les bruitages ou la musique. Dommage que vous ayez oublié votre appareil photo!

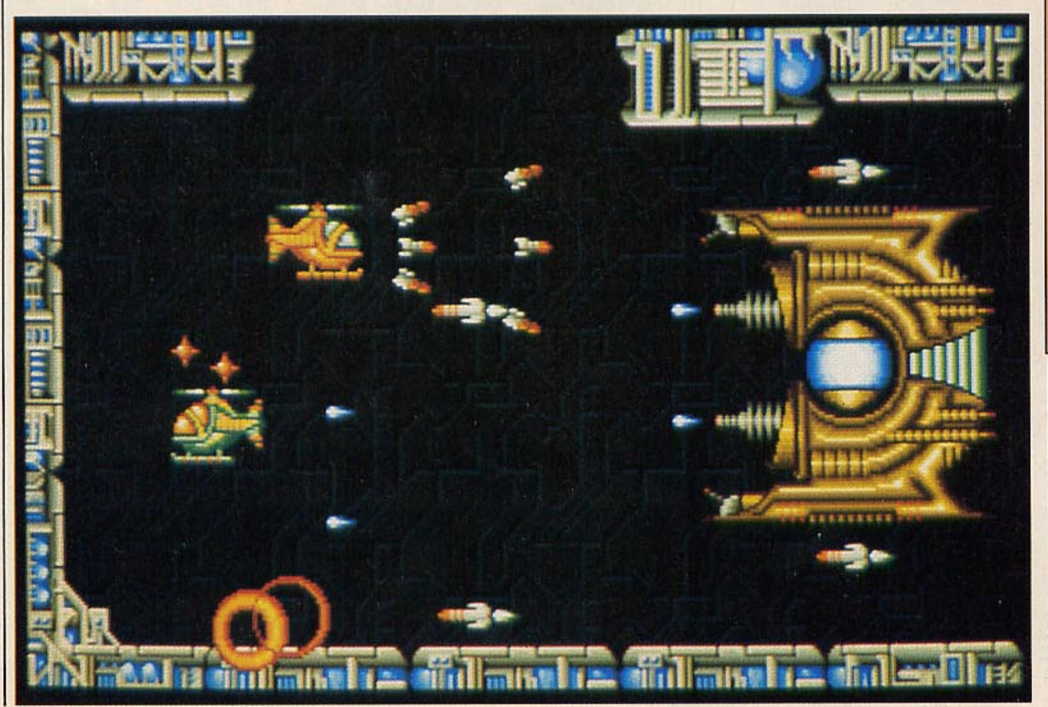
D.L

Il suffit de voir et d'écouter la présentation de ce jeu pour se rendre compte de son excellente qualité. Quel choc! C'est la plus belle présentation que j'ai jamais vue. Et sous le choc, le plaisir. Les décors très variés sont magnifiques, à la fois très colorés et très biens dessinés, faisant penser à R-type. Le jeu ressemble quelque peu, dans son principe, à Forgotten Worlds, mais avec des sprites plus petits. Les niveaux sont très longs, et toujours différents, tant par les ennemis que par votre vaisseau et le monde qui vous entoure. Heureusement, ce soft n'est pas trop difficile, et vous irez assez rapidement de plus en plus loin. Seul ou à deux, ce jeu est superbement réalisé et mérite de figurer parmi les tous meilleurs du genre.





Il fallait s'y attendre, les programmeurs maîtrisent de mieux en mieux les 16 bits, ce qui donne des résultats de plus en plus extraordinaires. Au niveau qualité, un nouveau pas est franchi, et ce logiciel en est le plus bel exemple. D'abord, ça commence avec une présentation à vous couper le souffle, puis, à peine remis, vous découvrez les somptueux graphismes dignes de l'arcade. Enfin, pour couronner le tout vous restez bouche bée devant la fluidité et la rapidité de l'animation. Si vous en redemandez encore, sachez qu'une musique est présente tout au long du jeu. Si tout ce qui est prévu dans les mois à venir de chez Psygnosis est de la même veine, comme il semblerait, nous allons devoir reconsidérer notre échelle de valeur, mais qui s'en plaindrait?



Si Menace m'avait un peu déçu, je dois avouer que les programmeurs de ce jeu ont fait de Blood Money l'un des meilleurs programmes du genre! Entre les quatre niveaux, la possibilité de jouer à deux en même temps ou encore les graphismes dignes d'un jeu d'arcade, on a de quoi être heureux en jouant à Blood Money! C'est simple, c'est l'un des deux meilleurs shoot'em'up à scrolling vertical jamais fait, l'autre étant Forgotten Worlds, testé également dans ce numéro! Blood Money est un peu plus beau, mais Forgotten Worlds possède un meilleur scrolling (sur Amiga), et plus d'originalité dans l'action! Bref, les deux jeux sont à posséder! C'est un grand pas fait par Psygnosis vers la perfection... Et ce n'est rien à côté des jeux à venir, comme Beast, présenté en préviews dans ce numéro!

S.L



C'est un grand pas fait par Psygnosis vers la perfection...







GRAPHISME: 95%

ANIMATION: 91%

SON: 94%

INTERET: 93%

Une version ST est en cours d'adaptation. Elle sortira d'ici un mois.

FORGOTTEN WORLDS

US GOLD env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / ST

Jamais auparavant, un soft n'avait suscité dans le monde de la micro informatique, une telle attente angoissée. Il semblait impossible d'adapter ce jeu d'arcade sur micro-ordinateur, et tout le monde se montrait sceptique quant au résultat. Eh bien, voilà, les versions ST et Amiga sont arrivées. Pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu (bouh, la honte)(NDC: c'est celui qui dit qui y est), je dirai qu'il s'agit d'un shoot'em'up à scrolling horizontal et vertical avec tout ce que ça implique. Vous pouvez jouer à un joueur ou à deux, ce qui est plus facile. Lorsque vous tuez un ennemi, il laisse derrière lui une pastille, un zenny. Si vous la récupérez, cela vous créditera d'une certaine somme d'argent. De temps en temps, vous pourrez vous arrêter dans une échoppe, pour acheter des armes spéciales ou des vies supplémentaires. Les ennemis sont très divers de par leurs formes, mais aussi de par leur armement et leur façon d'attaquer. En plus, il faudra faire attention aux jets de vapeurs dans l'usine, aux vers géants qui sortent de l'eau pour vous happer, etc... A la fin de chaque niveau, vous rencontrerez le gardien, monstre énorme et terrible, qui ne possède qu'un seul point faible. Par rapport au jeu d'arcade, deux des six niveaux ont été supprimés, pour que le soft reste jouable (seulement deux ou trois disquettes). Rassurez-vous cependant, étant donné la longueur de chacun des quatre niveaux, c'est largement suffisant.



Difficile de ne pas craquer lorsque l'on voit Forgotten Worlds! Première adaptation du groupe Arc Development, ce jeu n'aurait pas pu être mieux adapté! Entre le scrolling différentiel sur Amiga et la rapidité de jeu sur ST, tout est soigné, et particulièrement les graphismes superbes et la jouabilité. Les quatre niveaux pris sur l'arcade sont parfaitement faits, et vous seriez étonné en voyant le Dieu de la guerre tenter de vous attraper à pleine main exactement comme dans l'arcade. C'est LA meilleure adaptation que l'on ait vue à ce jour, sur ST comme sur Amiga. Sans aucun doute le meilleur jeu qu'US Gold ait sorti à ce jour!

...le meilleur jeu qu'US Gold ait sorti à ce jour!

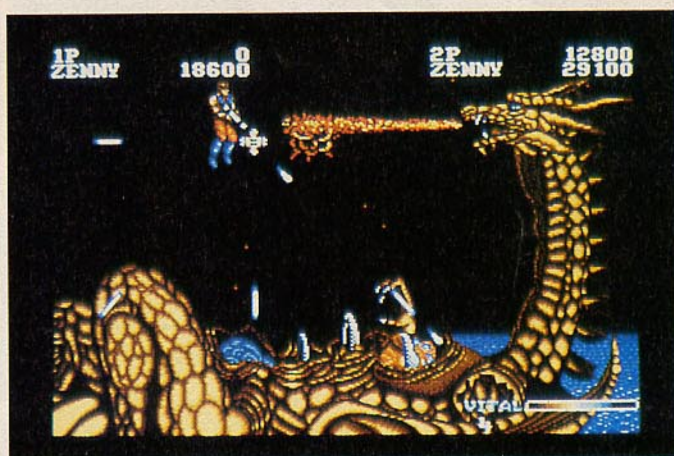
CEN D'OR

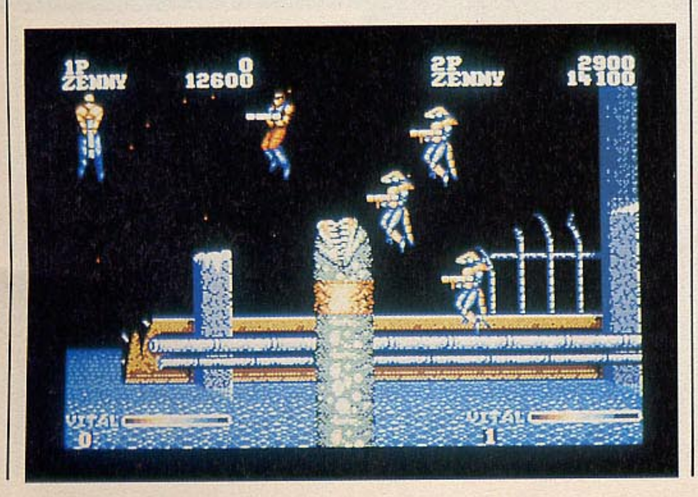
Tous les mois, c'est la même histoire. On vous dit que les programmeurs ne peuvent faire mieux, que le summum des capacités des machines a été atteint. Et pourtant, encore une fois, ils ont fait mieux. Je croyais avoir tout vu, tout entendu et bien je me trompais. Les ingrédients de ce soft? Des graphismes exceptionnels, une animation incroyable avec sur Amiga un scrolling différentiel de toute beauté. Cette dernière version étant d'ailleurs pour moi la plus réussie car plus jouable. N'y voyez aucun sectarisme de ma part. En tout cas, une chose est sûre, dans le créneau des jeux de tirs, les micros n'ont plus rien à envier aux bornes d'arcades. Bon, cette fois-ci, je vous le jure, Forgotten Worlds est vraiment le must dans sa catégorie... jusqu'au prochain!

F.L.

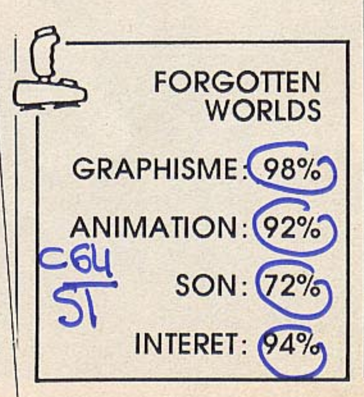
Ma première réaction lorsque j'ai vu l'adaptation du jeu d'arcade a été de me précipiter dans une salle vidéo, pour voir si une crise de sénillité précoce ne m'avait pas touché. Il n'en était rien, et désormais j'attends avec fébrilité la future adaptation de The Strider sur 16 bits. Pour Forgotten Worlds, j'ai subi à nouveau l'envoûtement de ce jeu. Une seule phrase me suffira pour décrire le soft: "c'est le jeu d'arcade qui a été purement et simplement translaté sur ordinateur, et ceci, sans déformation d'aucune sorte". Alors, pour moi qui n'avais jamais pu finir le jeu d'arcade, l'espoir renaît, et qui sait, peut être, entrerai-je à mon tour dans la légende du tableau des highscores.

D.L



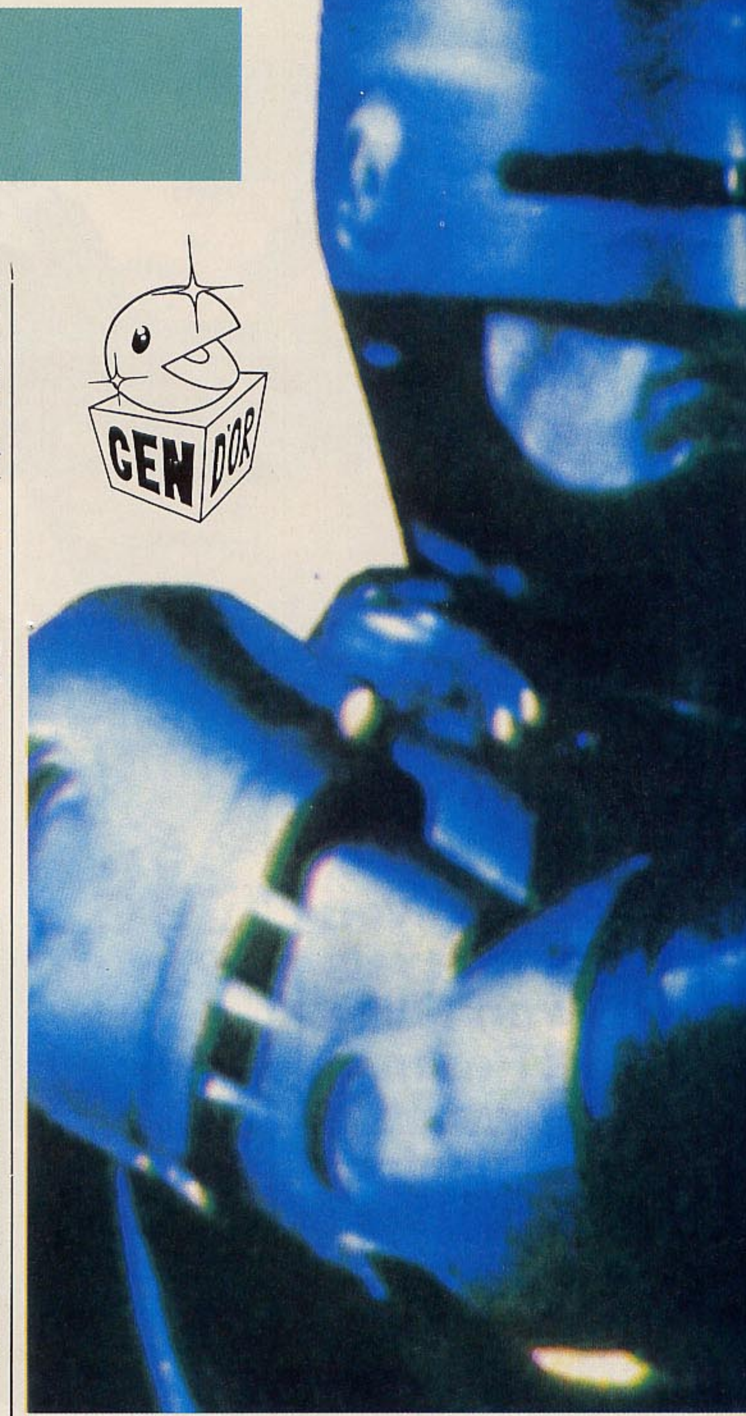


La version Amiga est un peu plus belle, possède un scrolling différentiel magnifique mais un moins rapide et donc moins jouable que la version ST. Une version PC arrivera prochainement.



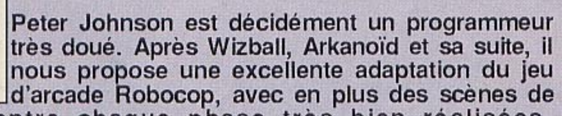
ROBOCOP

OCEAN env.200F 1 joueur
Système: PC / ST



Adaptation du célèbre film et du jeu d'arcade qui ne l'est pas moins, Robocop est légèrement différent de son grand frère des salles de jeux. En effet, certaines phases ont été rajoutées. Dans une de celles-ci, vous devrez reconstituer le visage d'un criminel en partant d'un visage quelconque et en modifiant yeux, oreilles, nez, menton et cheveux. Le temps est bien évidemment limité. Une autre phase consiste à un entraînement dans un stand de tir sur cibles fixes puis mobiles. Une autre encore consiste à tirer sur un criminel qui tient une femme en otage. Il est bien sûr fortement recommandé de ne pas toucher la jeune femme. Quant au jeu en lui-même, il s'agit de traverser diverses zones infestées de malfrats et de les éliminer. Ils sont armés de couteaux, pistolet, grenades, etc... Certains essaient de vous écraser à moto, et à certains niveaux, divers pièges sont en plus à éviter. A la fin de chaque niveau vous rencontrez un gros méchant, nettement plus puissant que les autres. Vous disposez pour vous défendre de votre pistolet (le même que dans le film) et vous pourrez ramasser des pastilles qui vous donneront des armes plus puissantes ou de l'énergie. Tout comme le jeu d'arcade, cette adaptation a su garder de nombreux éléments du film, ce qui explique son formidable succès.

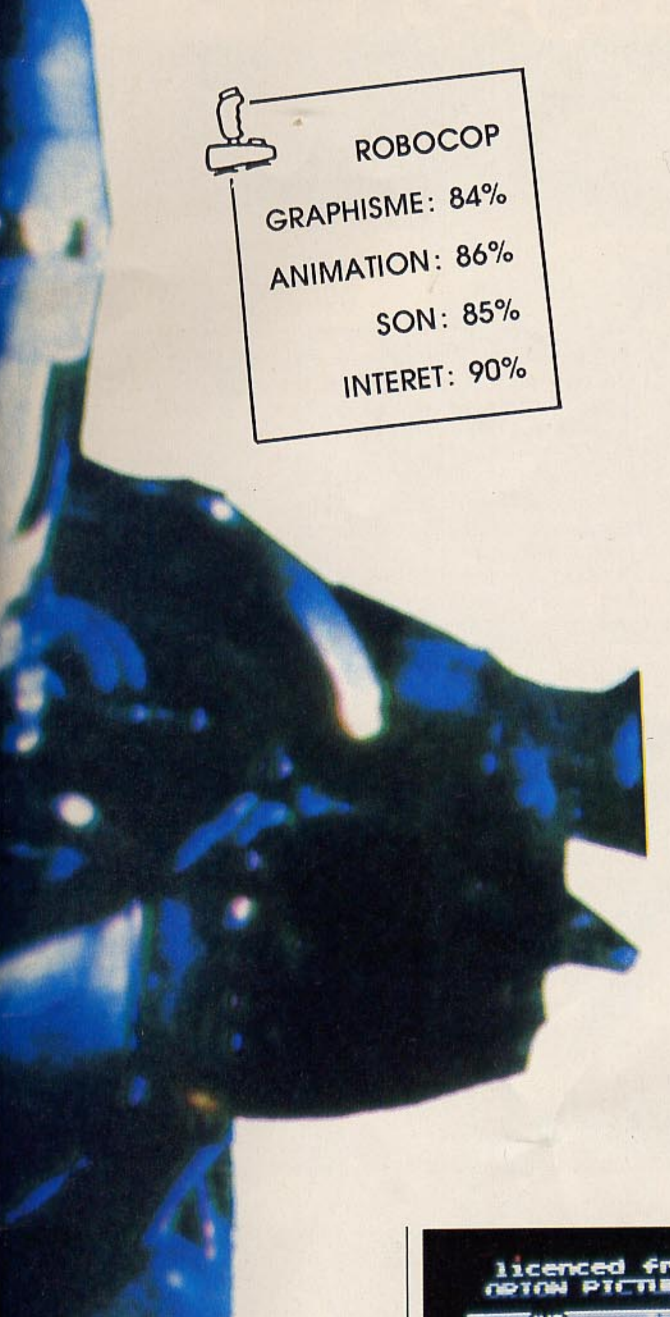




S.L

Peter Johnson est décidément un programmeur très doué. Après Wizball, Arkanoïd et sa suite, il nous propose une excellente adaptation du jeu d'arcade Robocop, avec en plus des scènes de bonus entre chaque phase très bien réalisées. Graphiquement réussi, possédant une animation et un scrolling de bonne qualité, on retrouve également dans Robocop la voie digitalisée de l'original. Bref, si vous aimez les jeux de ce style, vous serez comblé, surtout que les gros engins de fin de tableau sont toujours aussi impressionnants que dans l'arcade. Bref, Robocop est une réussite sur toute la ligne.

C'est avec un brin de nostalgie que j'ai testé Robocop car j'ai beaucoup aimé le film et hélas, je ne possède pas la vidéo. Il ne me restait plus qu'une solution: être le Robocop. C'est fantastique de se sentir invulnérable (enfin presque!) aux coups mais aussi d'être capable d'assommer plusieurs types (des méchants, bien entendu) à la fois. Du coté du graphisme, les sprites sont super-chouettes mais je trouve que les décors auraient pu être un peu plus travaillés bien qu'ils soient déjà fantastiques. Je n'ai pu dénicher qu'une seule petite "erreur": le Robocop semble avoir une légère scoliose (il est légèrement cambré) qui lui donne un peu un air constipé (même les héros ne sont pas à l'abri du ridicule!).



ROBOCOP

GRAPHISME : 84%

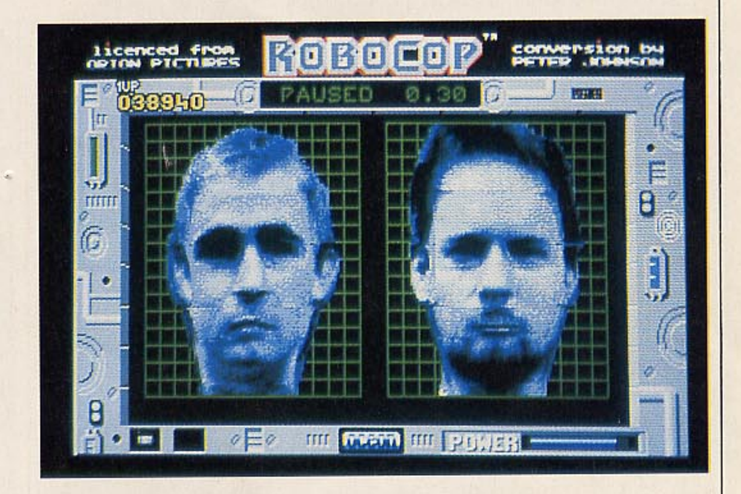
ANIMATION : 86%

SON : 85%

INTERET : 90%



Océan va devenir à mes yeux le spécialiste des adaptations des jeux d'arcade. En effet, ils ne se sont pas contentés de retranscrire ce jeu sur 16 bits, ils ont en plus ajouté quelques phases de jeux qui le rendent vraiment passionnant. Les graphismes et l'animation sont tous deux plus que réussis, et le maniement du joystick est très facile. La musique et les sons, tout à fait dans l'ambiance du jeu, font que très rapidement, on se passionne pour ce jeu, et il est difficile de le lâcher. D'autant plus que la difficulté n'est pas trop grande, on progresse régulièrement, ce qui est souvent le plus motivant dans ce type de logiciel. Vive les cops!



Peter Johnson est décidément un programmeur très doué.

Une version Amiga sera disponible d'ici la sortie du journal. La version PC est de bonne qualité.

DIAMONDS

ANCO env.150F 1 joueur
Système: Amiga

Le cousin de Robbeary est arrivé! Celui-ci n'est plus un ours, mais une sorte de castor et il doit attraper tous les diamants qui sont disséminés dans les trois étages que forment la forêt. Tout serait facile s'il n'y avait pas d'étranges boules et autres tourbillons qui vous font perdre une vie chaque fois qu'ils vous touchent. Mais heureusement, votre personnage est très agile et possède une bonne détente, ce qui lui permet de sauter par dessus les boules. Rien que 99 niveaux pour ce jeu qui va sûrement en empêcher plus d'un de se coucher de bonne heure.

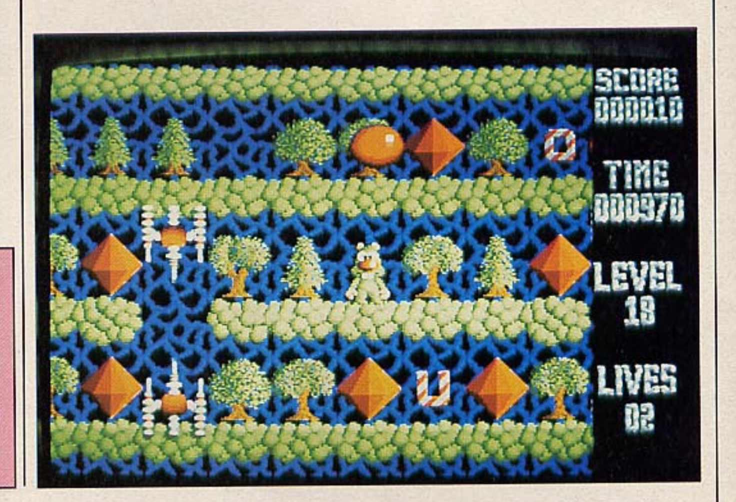
Au bout d'un moment, on est plus intéressé de voir la suite.

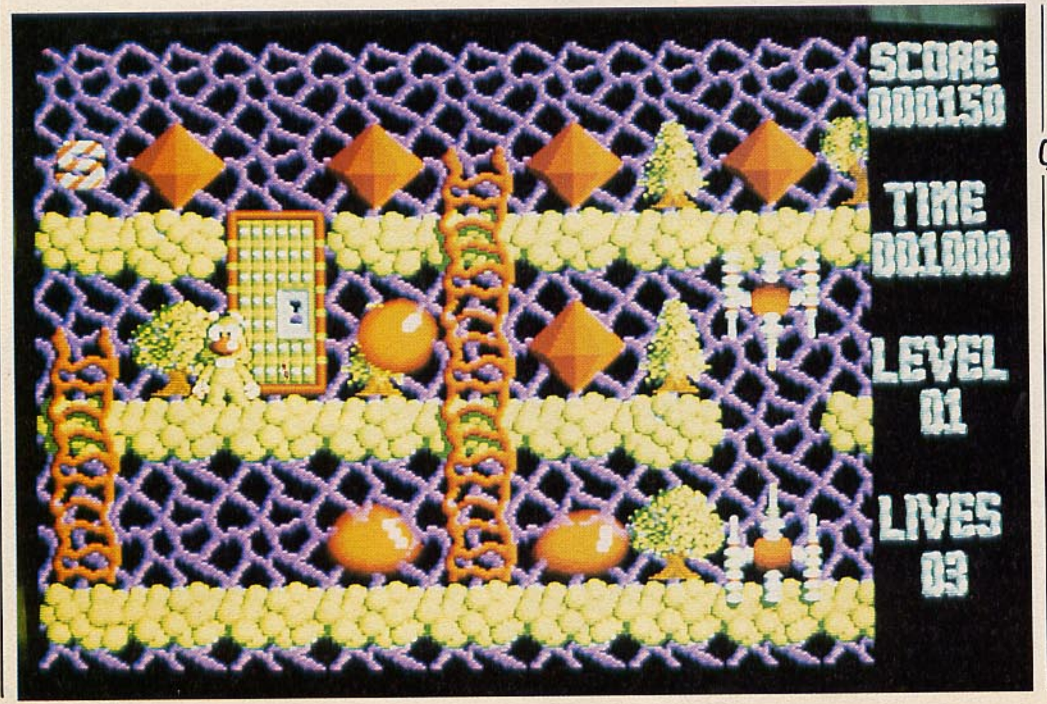


Tout comme j'ai aimé Robbeary, j'aime Diamonds. J'adore ce genre de jeux et ce genre de graphismes, mais je ferai un petit reproche tout de même: le jeu est à mon goût beaucoup trop difficile, et un grand nombre de joueurs frôleront la crise de nerfs avant d'avoir atteint les dix premiers niveaux. Je ne vous parle pas du 99ème, au cours duquel j'ai perdu une trentaine de vies (j'ai une combine pour arriver à ce niveau, mais je ne parlerai que sous la torture.)



Voilà un jeu d'échelles (ou de grimpette, ou de plates-formes) qui aurait pu me plaire. Le personnage est assez maniable, grand, sympathique, et avec ses deux grosses dents de devant, il me rappelle quelqu'un (je ne vous demande pas de le connaître, ce ne sont pas vos affaires...). Les décors sont beaux, travaillés, colorés. Alors? Malheureusement, les tableaux manquent de variété. On est tout content de terminer son premier niveau; on arrive au deuxième: rebelotte! Mêmes décors, mêmes monstres, seule la difficulté augmente. Idem aux niveaux suivants. Au bout d'un moment, on n'est plus vraiment intéressé de voir la suite...







DIAMONDS

GRAPHISME: 70%

ANIMATION: 70%

SON: 60%

INTERET: 70%

Pas de version ST ou PC prévue.

KRYPTON EGG

HITSOFT env.200F 1 joueur
Système: ST

Le Krypton Imperior, croiseur de combat intergalactique, a été pris dans une pluie de météorites noires; sa seule défense possible est de cracher des oeufs de plasma à l'aide de canons protoniques... Bon, c'est quoi tout ça?! Un peu de patience, je vais vous éclairer: mon premier est une raquette, mon second est une brique, mon troisième est une balle, mon tout est... le dernier casse-briques en date!
Ici, les briques ne vous lancent pas des gélules, mais des sorts (une vingtaine différents), certains sont bons, d'autres mauvais, à vous de reconnaître et d'attraper les sorts avantageux! Tous les dix tableaux, vous aurez droit au monstre de service: une affreuse bête à dégommer, avant de repartir à l'assaut des murs.



Un casse-briques avec autant de bonus ne peut pas être mauvais, mais de là à le trouver bon, il y a un monde. J'en ai tellement vu en matière de casse-briques, que je commence à être franchement blasée. Celui-ci n'est pas plus moche qu'un autre, en plus il sauvegarde les 10 meilleurs scores. Mais il est fade, dans ses couleurs comme dans sa réalisation. En fait, il manque de personnalité, et c'est peut-être là son plus gros défaut.



On ne peut pas dire que créer un casse-briques soit une idée spécialement originale de nos jours. Par contre, on peut dire de ce casse-briques qu'il est original. Vous me suivez? L'auteur a réussi à innover (il fallait le faire!), avec quelques trucs comme des balles qui grossissent, et certains bruitages sortant de l'ordinaire. L'ensemble est très satisfaisant du point de vue graphique, sonore et maniabilité. De plus, il y a un mode 'construction set'. Krypton Egg est un achat envisageable pour ceux qui ne possèdent pas encore de casse-briques.

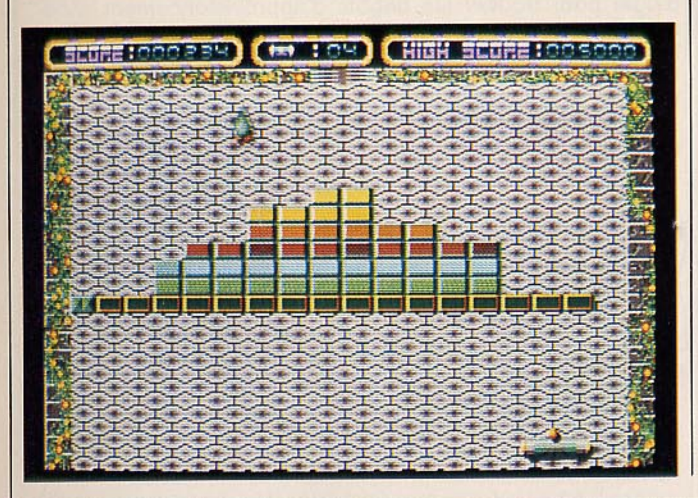


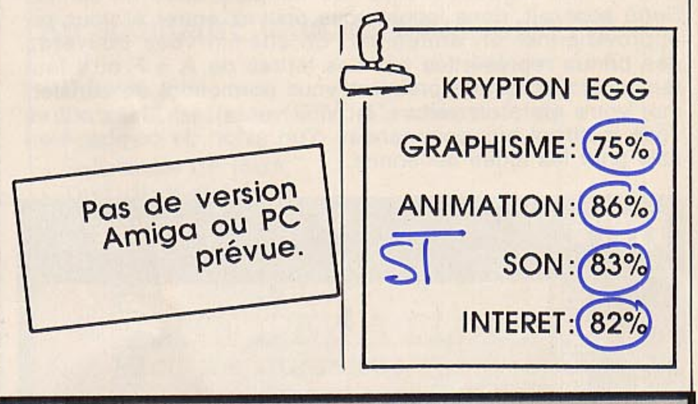
L'auteur a réussi à innover (il fallait le faire!).

Je dois bien avouer que jusqu'à ce soft, le meilleur casse-brique était selon moi Bolo. Mais désormais, ce sera Krypton Egg vers lequel je me tournerai. Plus beaux (très coloré), possédant encore plus d'effets spéciaux, Krypton Egg est vraiment fabuleux! C'est comme un Best Of des meilleurs casse-briques, car on y retrouve plein d'options pompés sur les autres, mais c'est tellement bien fait que l'on en oublie la provenance! Mieux qu'Arkanoïd 2, mieux que Bolo, cela s'appelle Krypton Egg! A acheter d'urgence, surtout que l'éditeur de niveau lui donne une durée de vie très grande.

S.L



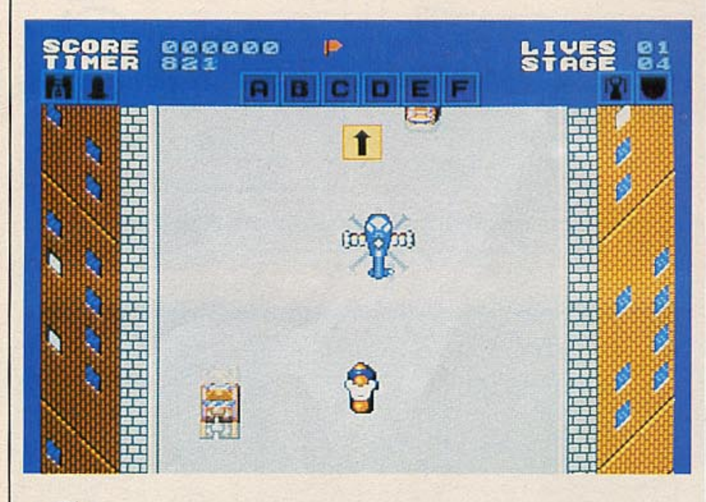


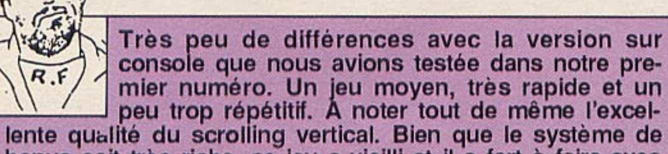


ACTION FIGHTER

MINDSCAPE env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Vous êtes un super pilote, aux ordres de vos supérieurs. Vous aurez cinq missions à accomplir: détruire trois sous-marins, six tanks à missiles, six tanks anti-aériens, ainsi que deux autres missions top-secret. Quand le jeu commence, votre compteur temps indique 999; la partie se terminera dès que ce compteur sera revenu à zéro et que tous vos véhicules seront anéantis. Pour augmenter votre score et votre réserve de véhicules, vous devez tirer sur les engins ennemis. De temps à autre un camion Sega apparaît, dans lequel vous pouvez entrer et vous réapprovisionner en armement. En chemin vous trouverez des bonus représentés par des lettres de A à F qu'il faut ramasser: les quatre premiers vous permettent de transformer votre moto en voiture (et vice versa), les deux autres vous mettront aux commandes d'un avion de combat bien utile pour les luttes aériennes.





Très peu de différences avec la version sur console que nous avions testée dans notre premier numéro. Un jeu moyen, très rapide et un peu trop répétitif. A noter tout de même l'excellente qualité du scrolling vertical. Bien que le système de bonus soit très riche, ce jeu a vieilli et il a fort à faire avec la concurrence des deux nouveaux venus dans le genre: Led Storm et Last Duel.

Pas de version PC prévue. Aucune différence entre les versions ST et Amiga.

ACTION FIGHTER

GRAPHISME: 70%
ANIMATION: 95%
SON: 56%
INTERET: 60%

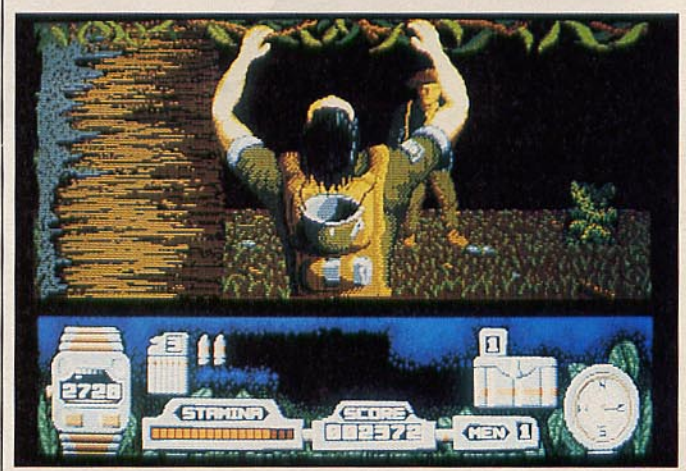
BUTCHER HILL

GREMLIN env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Il vous faut à tout prix prendre Butcher Hill d'assaut. Vous remontez la rivière dans un canot à moteur, en prenant soin d'éviter les rochers, roseaux, mines et bombardements aériens. De temps en temps, des avions alliés vous parachutent des munitions et des trousses de secours. Un ponton se dessine au loin sur le rivage; prenez-le, il vous conduira en plein coeur de la jungle. Là, si vous avez une boussole, il vous sera plus facile de vous diriger pour trouver les dépôts d'approvisionnement ennemis. Si vous vous sentez en échec, repliez-vous vite dans la jungle. Bientôt vous arrivez au village ennemi qui se trouve à l'ombre de Butcher Hill; servez-vous de votre mitraillette et de vos grenades pour détruire le village et les soldats. Quand il ne restera plus rien, vous serez le conquérant de Butcher Hill.

B.F.

Butcher Hill est un programme assez varié, car les scènes qui le composent sont bien différentes. La première est un jeu de réflexes, où il faut zigzaguer entre les obstacles tout en ramassant un maximum de munitions; ça va bien jusqu'au premier ponton, après c'est nettement plus dur. Ensuite on passe à un type de jeu totalement différent, du genre labyrinthe: il faut sortir de la jungle pour trouver le village, et c'est votre sens de l'orientation qui est mise à l'épreuve. Dans la dernière partie, on change de sujet avec du tir sur cible. Du point de vue de l'intérêt, rien à redire, Butcher Hill est correct. Par contre, le côté graphique est assez pauvre et pas vraiment adapté au ST.



Pas de version PC prévue. Les versions ST et Amiga sont semblables.

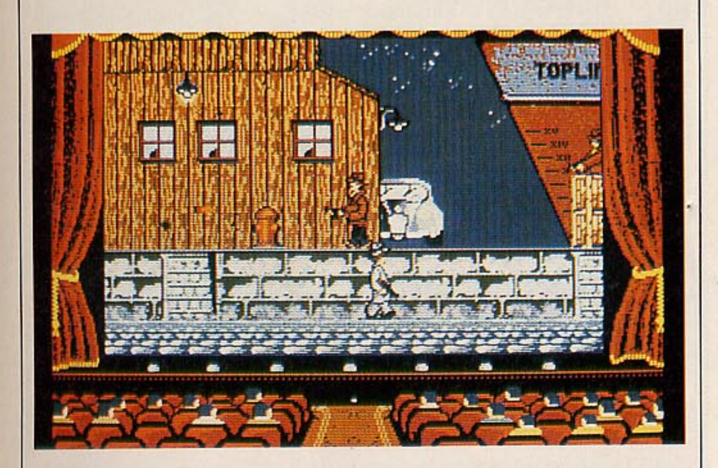
BUTCHER HILL

GRAPHISME: 56%
ANIMATION: 67%
SON: 73%
INTERET: 68%

CHICAGO 30'S

US GOLD env.200F 1 joueur
Système: ST

Elliot l'incorruptible s'est engagé dans une croisade contre le trafic d'alcool. Cette poursuite contre la Mafia le conduit dans les docks, les banlieues sordides, la ville sombre, et finalement à l'entrepôt clandestin d'Al Capone. Ces 4 étapes se feront tantôt à pied, tantôt à bord d'une Chevrolet. Elliot doit apprendre à reconnaître les bandits; certains tirent en ligne droite; d'autres, plus dangereux,



font feu en tous sens et lancent des grenades; enfin, ceux qui filent à toute allure dans leurs Bugatti noires doivent être touchés trois fois pour disparaître. Tant que vous êtes en voiture, les balles ne peuvent pas vous atteindre, mais cette protection est limitée car votre auto craint malgré tout les grenades.



Il est bien difficile de se sentir concerné par cette pantomime des années 30. L'action est sensée se dérouler sur un écran de cinéma, ce qui réduit la taille de l'écran, les graphismes sont sommaires et l'action répétitive. Les balles sifflent de partout et il n'est guère possible de tuer tous les bandits en même temps tout en évitant les grenades qui pleuvent des fenêtres. Je n'irai pas jusqu'à dire que la réalisation date aussi des années 30, mais elle n'est en tout cas pas à la hauteur de ce qui se fait actuellement sur ST.

CHICAGO 30'S

GRAPHISME: 38%

ANIMATION: 67%

SON: 73%

INTERET: 68%

Pas de version Amiga ou PC prévue.

GRAND MONSTER SLAM

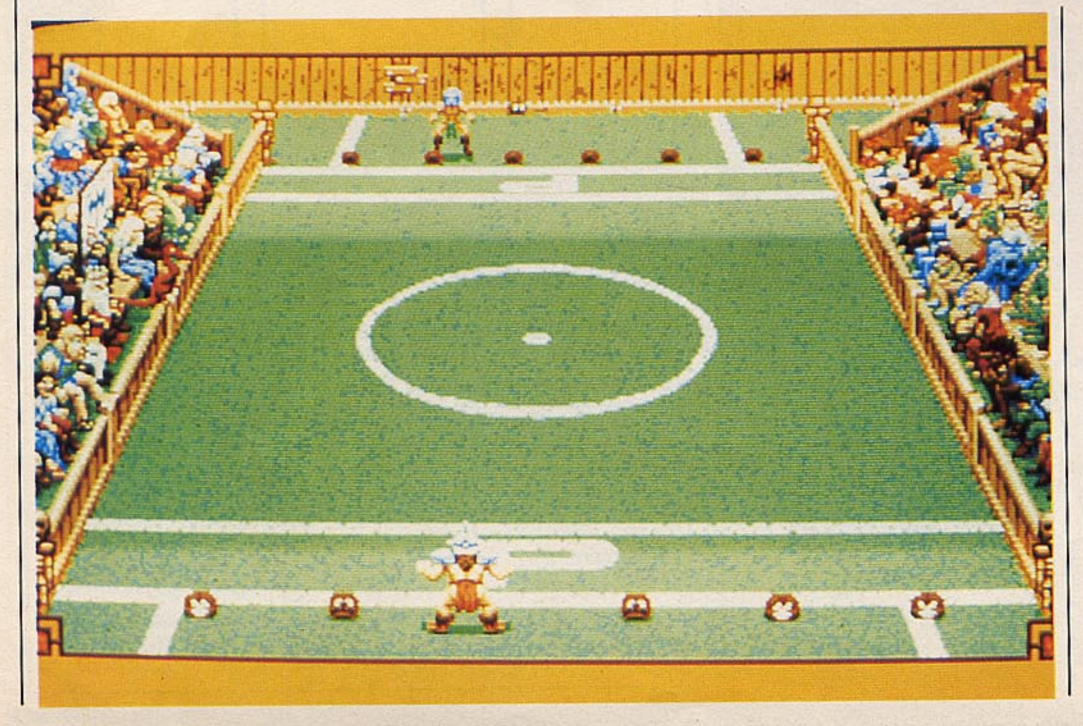
GOLDEN GOBLINS env.250F 1 joueur
Système: Amiga



Une foule délirante envahit les gradins! Aujourd'hui, c'est un grand moment! Le tournoi du Grand Slam, qui a lieu tous les 5 ans, va commencer. Les spectateurs sont venus de tous les coins de la planète pour acclamer des champions de toutes races: elfes, trolls, minotaures et autres animaux fantastiques. C'est une innovation, les nains vont participer aux jeux, et c'est vous qui avez le digne privilège de les représenter, grâce à votre extraordinaire force physique. Le premier match va débuter: vous voici derrière la ligne de fond du terrain de jeu, face à votre adversaire (celui-ci est tiré au hasard parmi 7 autres débutants qui s'affrontent deux par deux). Devant vous et devant votre concurrent sont alignés des Beloms, les Beloms étant de pauvres petites créatures qui ont la malchance de ressembler à des ballons. Chaque joueur doit shooter ses Beloms dans le camp adverse (en coup direct ou par rebonds dans les palissades qui bordent le terrain), jusqu'à ce qu'il n'ait plus aucun projectile dans son camp. Quand un Belom est envoyé hors du terrain, il y a coup-franc; si le coup-franc (qui consiste à balancer une oie dans la zone adverse) est réussi, ce sont trois Beloms qui changent de camp.
Après trois victoires, vous changerez de division, en passant par un jeu intermédiaire: "la revanche des Beloms", où vous subirez l'assaut de ces créatures en furie (comme on les comprend!), avec seulement une sorte de balai à deux têtes pour les repousser. Pour maîtriser cette technique, un mode entaînement est prévu.
Lors de la deuxième manche, vous serez opposé à des monstres plus redoutables (les vainqueurs du dernier Grand Slam), sur un terrain compartimenté par des obstacles. Entre les manches, un autre round intermédiaire a lieu: "le Faulton Feeding" qui consiste à envoyer des Beloms dans la gueule de six monstres installés à l'autre bout du terrain. Enfin, vous arriverez peut-être en finale, où les adversaires ont même recours à la magie pour gagner!



Grand Monster Slam est le premier logiciel de Golden Goblins, une équipe de programmeurs qui souhaite d'ailleurs éditer d'autres jeux ayant pour trame l'héroïc-fantaisy. La richesse graphique et l'humour (noir) de celui-ci me poussent à les encourager de continuer dans ce sens. A partir d'un jeu de sport tout bête, situé entre le foot et le bowling, il ont réussi un programme intéressant et drôle. Visez le hooligan de premier rang, avec sa tête de lézard! Il est vraiment déchaîné. Il y a d'ailleurs un mouvement de joystick (pendant le match) qui permet d'exciter la foule!
Si le thème du jeu est simple, ne croyez pas qu'il soit facile de gagner, il faut un sacré entraînement pour viser et esquiver l'adversaire, et la Revanche des Beloms n'est pas triste non plus! Les ballons vous sautent sur le dos avant même que vous ayez vu leur manoeuvre. Mais un fait est sûr: pendant le match, on devient vite aussi énervé que les spectateurs, et le joystick souffre autant que les Beloms!



...on devient vite aussi énervé que les spectateu



Voilà un jeu qu'il est original! Faire du sport à l'aide de gentilles petites boules de poils qui n'attendent que le moment de recevoir un coup de pied donné par un affreux petit monstre, ça ne se voit pas tous les jours. Les différents jeux sont bien réalisés et très amusants. Du bon boulot. Moi, j'aimerais une floppée de data discs avec plein d'autres sports.



Ne vous laissez pas décourager, car avant de vaincre dans la première épreuve, vous aurez sans doute l'index fatigué! En fait, il ne faut pas tirer sans cesse et sans réfléchir, car votre adversaire (commandé par l'ordinateur) se fatiguera moins vite que vous. L'astuce consiste à viser juste et à ne pas se faire dégommer, donc à ne pas quitter des yeux une seconde votre adversaire. Il est certain que si le jeu est particulièrement simpliste au niveau de l'idée, l'équipe de Golden Goblins a su l'insérer dans un contexte très original. Remplacer un ballon de cuir par un monstre vivant, c'est du jamais vu! Une telle ambiance, avec des personnages aussi disparates et les acclamations des supporters ajoutent au côté folklorique de ce jeu. Malheureusement, les épreuves suivantes sont moins intéressantes que la première, car très difficiles, et elles font trop de place à la précision et au dosage. Pour ma part, je pense que l'auteur aurait mieux fait de prévoir un mode où l'on puisse jouer à un contre un, entre adversaires humains.

GRAND MONSTER SLAM

GRAPHISME: 83%

ANIMATION: 61%

SON: 77%

INTERET: 74%

Des versions ST et PC arriveront très bientôt.

FRIGHT NIGHT

MICRODEAL env.250F 1 joueur
Système: Amiga



BRRR! J'en ai encore froid dans le dos! Les effets sonores de ce programme sont époustouflants, parfaits pour vous mettre dans l'ambiance. Encore une fois le fameux trio de développeurs de chez Microdeal se montre à la hauteur de sa réputation: une technique irréprochable. Les graphismes sont de bonne qualité, les sprites d'une taille peu ordinaire, et le maniement du vampire se fait sans problème. De plus une sauvegarde des meilleurs scores a été prévue. Par contre, je serai beaucoup moins enthousiaste quant à l'intérêt de ce jeu: ça manque d'ambition. Toute la difficulté consiste à se remémorer au mieux les pièces où se trouvent les futures victimes et à éviter de perdre son temps ailleurs. La stratégie est quasi-inexistante, de même que les astuces. J'attendais mieux de ce programme.

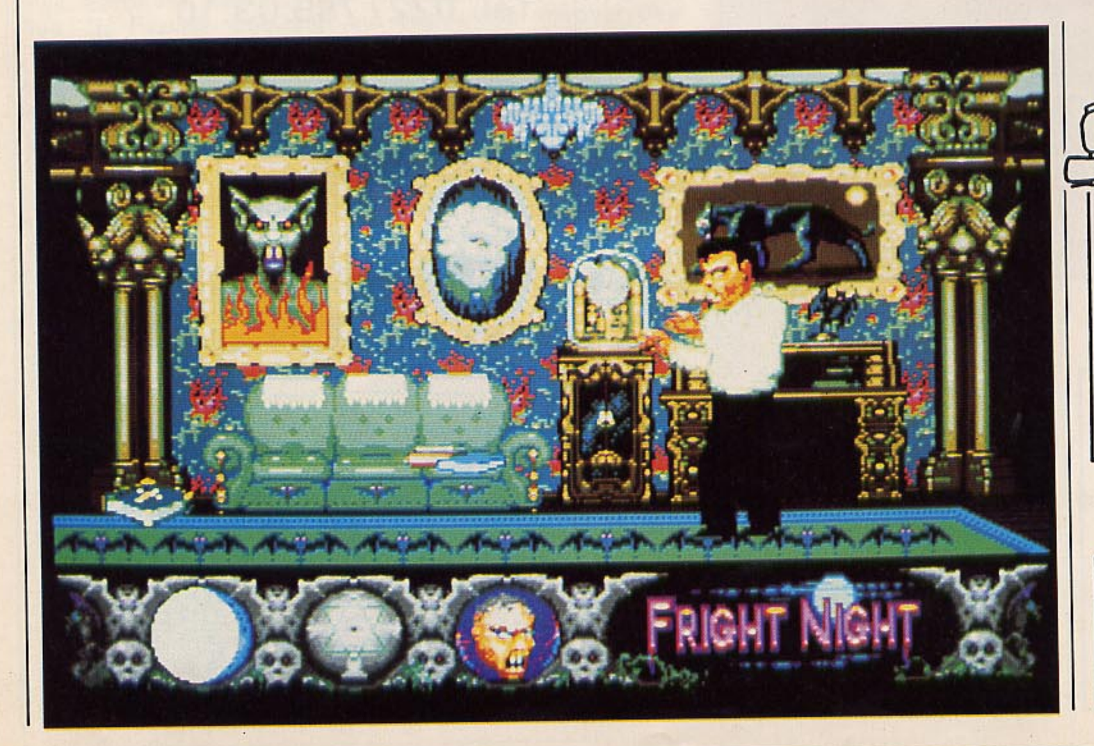
Steve Bak (programmation), Pete Lyon (graphisme), et David Whittaker (musique), auteurs entre autres des hits Karaté Kid II, Goldrunner, Return to Genesis, Leatherneck (excusez-moi si j'en oublie!), récidivent cette fois dans un autre genre avec Fright Night, l'adaptation sur micro d'un film d'horreur.

Vous êtes Gerry Dandridge, un vampire des temps modernes qui lutte pour survivre. C'est lundi (hop, hop, dans mon lit. Mais je me demande s'il y aura parmi vous des gens assez cultivés pour comprendre cette allusion). Le crépuscule approche et vous êtes en pleine forme. Peut-être est-ce dû aux quelques dizaines de gens que vous avez égorgés récemment, mais toujours est-il que vos voisins se sont réunis ce soir dans votre repaire, armés de croix, d'eau bénite, de gousses d'ail et de toutes sortes de vilaines armes que les vampires détestent. Ils n'ont plus qu'une idée en tête: vous chasser des lieux. Un symbole vous indique à quel point l'adversaire qui vous fait face est dangereux. Pas de remords à avoir, vous n'avez pas le choix: c'est sa vie ou la vôtre! Votre consolation: vous n'aurez pas besoin d'aller bien loin pour trouver de quoi assouvir votre besoin en sang bien rouge et tout frais! N'oubliez pas vos deux dents de vampire (en prime dans la boîte de jeu) et profitez-en bien car les nuits à venir s'annoncent de plus en plus pénibles pour vous!

La stratégie est quasi-inexistante.



Quand j'ai vu la boite de Fright Night, je me suis dit que j'étais devant un bon jeu. Durant le chargement, une musique, celle qui met dans l'ambiance, a surgi des haut-parleurs de ma chaîne Hi-fi, puis le jeu fut enfin chargé, prêt à me divertir. Ca commençait bien, le personnage était très laid et les décors très beaux. Mais au fur et à mesure que je jouais, je me suis vite rendu compte que ce n'était pas très varié, et que peu de mouvements étaient permis. En fait, dès que l'on s'approche d'un personnage, votre monstre lui suce le sang sans que l'on ait à faire quoi que ce soit. La seule difficulté de ce jeu réside dans le grand nombre de pièces que l'on doit visiter avant le lever du jour, et avant d'avoir perdu toute son énergie. En fait, très peu de variété. Quel dommage!





FRIGHT NIGHT

GRAPHISME: 83%

ANIMATION: 78%

SON: 92%

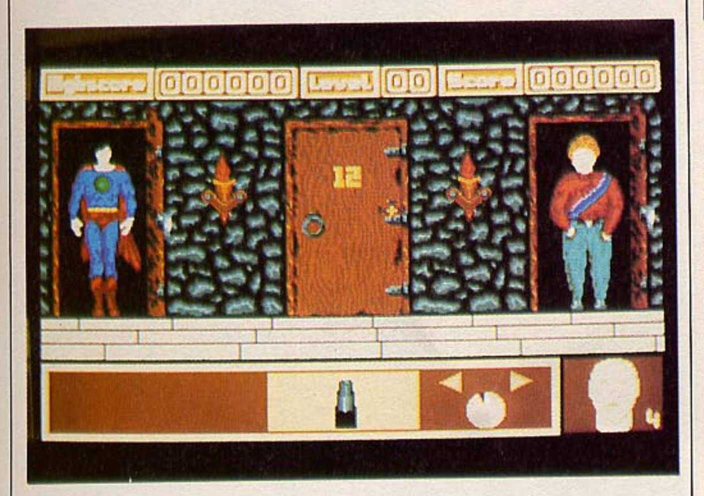
INTERET: 58%

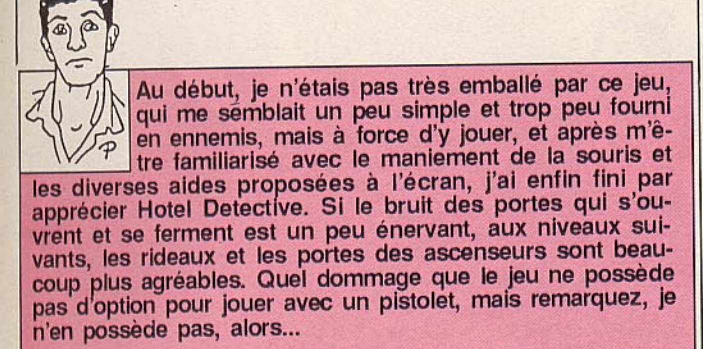
Une version ST, réalisée aux Etats-Unis, arrivera bientôt.

HOTEL DETECTIVE

EUROLINE env.200F 1 joueur
Système: Amiga

Il ne faut pas être sorcier pour deviner ce en quoi consiste le jeu. Vous êtes le détective d'un hôtel, et l'on vous a signalé la présence de plusieurs individus peu recommandables. Vous ne devez pas faire deux poids deux mesures, et ne pas chercher à discuter mais tirer. On interroge après... Du sous-sol jusqu'aux plus hauts étages, vous devrez traquer les criminels et les éliminer. Les truands apparaissent par des portes, et vous laissent juste le temps de les descendre. Mais attention aux innocentes victimes, car si vous en tuez par mégarde, vous deviendriez vous aussi un criminel. Attention toutefois, car un fantôme qui fait partie des méchants a la possibilité de se transformer en innocent, mais il est vite repérable. Le bouton droit de la souris sert à faire défiler les portes, et le gauche à tirer. Une sorte de radar vous permet de localiser les ennemis.





Au début, je n'étais pas très emballé par ce jeu, qui me semblait un peu simple et trop peu fourni en ennemis, mais à force d'y jouer, et après m'être familiarisé avec le maniement de la souris et les diverses aides proposées à l'écran, j'ai enfin fini par apprécier Hotel Detective. Si le bruit des portes qui s'ouvrent et se ferment est un peu énervant, aux niveaux suivants, les rideaux et les portes des ascenseurs sont beaucoup plus agréables. Quel dommage que le jeu ne possède pas d'option pour jouer avec un pistolet, mais remarquez, je n'en possède pas, alors...

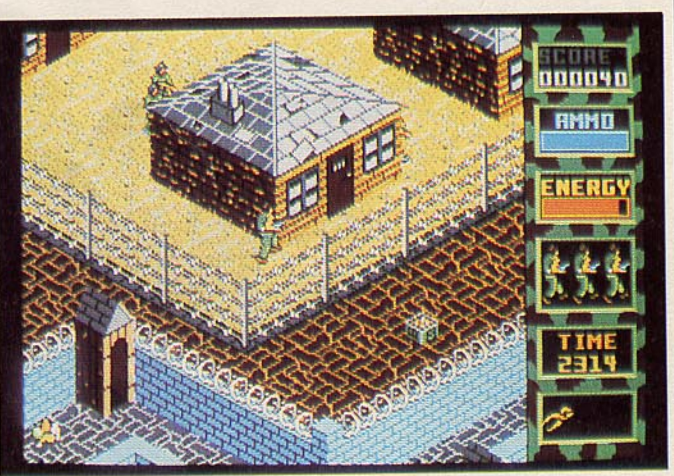
HOTEL DETECTIVE

GRAPHISME: 70%
ANIMATION: 50%
SON: 50%
INTERET: 65%

Pas de version ST ou PC prévue.

LAST TROOPER

MASTERTRONIC env.150F 1 joueur
Système: ST



Vous dirigez un personnage qui doit accomplir plusieurs missions. Armé jusqu'aux dents, vous devrez dans un premier temps ramasser des cisailles afin de couper les barbelés qui forment une barrière tout autour du camp dans lequel vous êtes prisonnier. Il est à noter qu'une paire de cisailles ne peut couper qu'un fil, il vous en faudra donc quatre. En chemin, vous trouverez des munitions, des grenades et surtout de la nourriture qui vous redonnera de l'énergie, car celle-ci vient à vous manquer très rapidement. Ce jeu s'apparente à ceux du style Commando ou Platoon, avec toutefois quelques variantes.



En ce moment, nous sommes envahis par les Troopers quelquechose. Là, c'est le "Last". Je n'ai pas été franchement emballé par ce dernier. Le jeu est très dur, et je n'ai pas pu aller très loin dans mon évasion, d'autant plus que c'est un jeu dans lequel on passe le plus clair de son temps à tirer sur des personnages qui apparaissent et vous savez ce que je pense de ces jeux-là...

Pas de version Amiga ou PC prévue.

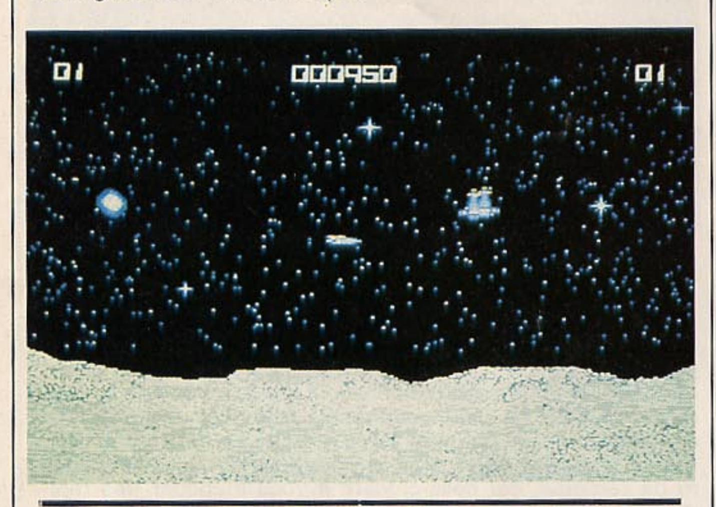
THE LAST TROOPER

GRAPHISME: 50%
ANIMATION: 45%
SON: 50%
INTERET: 45%

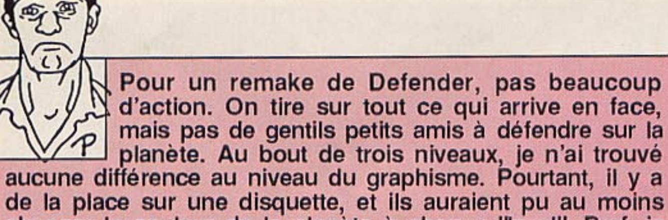
SPACE KNIGHT

EUROLINE env.200F 1 joueur
Système: Amiga

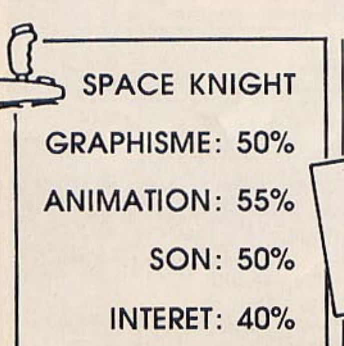
Que dire de Space Knight? C'est un jeu largement inspiré du célèbre Defender qui eut et a toujours ses moments de gloire sur les 8 bits. Vous êtes aux commandes d'un vaisseau, et vous vous déplacez au dessus de la surface d'une planète en tirant sur tous les OVNIs que vous rencontrez. Quand je dis OVNIs, ce n'est pas tout à fait vrai, car en fait les ennemis sont identifiables. Ce sont rien de moins que des téléphones, des bouteilles de ketchup ou encore des sigles Commodore qui se transforment en sigles Atari... Comme ça, pas d'ennuis avec ces deux grands de l'informatique.



...je n'ai pas trouvé grand chose qui puisse justifier l'achat d'un tel produit.



Pour un remake de Defender, pas beaucoup d'action. On tire sur tout ce qui arrive en face, mais pas de gentils petits amis à défendre sur la planète. Au bout de trois niveaux, je n'ai trouvé aucune différence au niveau du graphisme. Pourtant, il y a de la place sur une disquette, et ils auraient pu au moins changer la couleur de la planète à chaque "level". Bref, je n'ai pas vraiment trouvé grand chose qui puisse justifier l'achat d'un tel produit.



SPACE KNIGHT

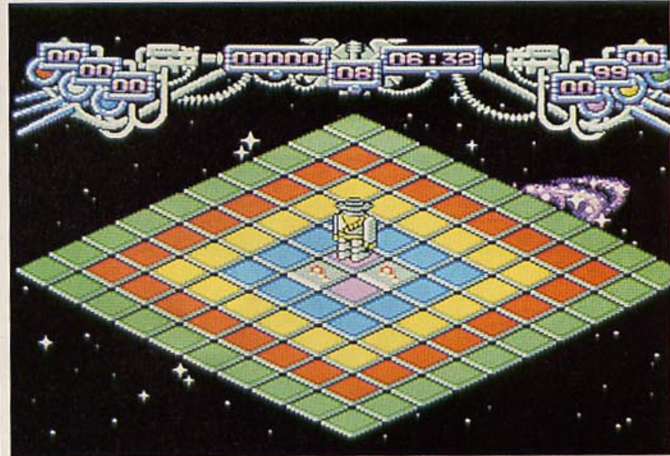
GRAPHISME: 50%
ANIMATION: 55%
SON: 50%
INTERET: 40%

Pas de version ST ou PC prévue.

WRANGLER

ALTERNATIVE env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Vous devez aider Glint Westwood, le robot écervelé, à entretenir les voies intergalactiques détériorées par des étrangers qui construisent des portes vers leurs propres planètes. Les routes sont pavées de cases de couleurs et de bonus, et de bonnes intentions, aussi, parfois. Glint doit ramasser un certain nombre de cases de chaque teinte pour détruire la porte, chasser l'ennemi, et passer au niveau suivant. Certaines cases ont des propriétés spéciales: les points d'interrogation donnent ou suppriment une vie, les horloges ralentissent les étrangers, les cases mobiles vous portent à travers le vide, les grilles changent les cases neutres en cases à collecter, les "H" transforment les cases en trous, et les motifs de transmission vous envoient près d'une porte. Les ennemis sont de plusieurs types: certains suivent un chemin déterminé, d'autres vous poursuivent, ou changent les cases en trous et vice-versa. Entre chaque étage, un écran "prime" apparaît, et vous donne l'occasion de gagner de 0 à 1000 points, et peut-être même une vie gratuite.
Le réseau routier comprend 32 étages de 9 zones, de quoi occuper notre robot à plein temps.





Peut-être en lisant le sujet de ce jeu, penserez-vous qu'il est difficile? En fait, pas tellement. L'idée est assez simple et intéressante, mais elle n'a pas été exploitée au mieux. Dans l'ensemble, Wrangler laisse une impression de "décousu" et ce, sans doute, parce que les portions du parcours se succèdent sur plusieurs pages-écrans sans qu'il soit possible de bien se repérer. De plus, on a du mal à se concentrer pour ne pas perdre de vies, car certaines cases vous font tomber dans le vide aléatoirement, et d'un autre côté, le maniement du joystick sur ce graphisme en perspective n'est pas des plus aisés (surtout pour les sauts). Pour en finir, le graphisme et les sons sont assez primaires.
Les programmeurs ont quand même eu le mérite de faire un jeu qui sorte de l'ordinaire.

WRANGLER

GRAPHISME: 54%
ANIMATION: 52%
SON: 42%
INTERET: 67%

Pas de version PC prévue.

SLEEPING GODS LIE

IL EST DES HISTOIRES QU'IL NE VAUT MIEUX PAS REMUER...
MAIS,
SI VOUS N'AVEZ PAS FROID AUX YEUX,
SI L'AVENTURE NE VOUS EFFRAIE PAS,
SI VOUS NE CRAIGNIEZ
NI L'ACTION NI LES COMBATS ACHARNES,
ALORS N'HESITEZ PAS....
PARTEZ POUR UN LONG VOYAGE DANS LE MONDE INFERNAL
ET MYSTERIEUX DE **SLEEPING GODS LIE...**

AMIGA
ATARI ST
PC



AVENTURE 3D EN TEMPS REEL, 64 NIVEAUX, 4 MEGABYTES
D'UN SAVANT MELANGE DE GRAPHISMES DESSINES ET
CALCULES, UNE PERFORMANCE D'OXFORD DIGITAL.

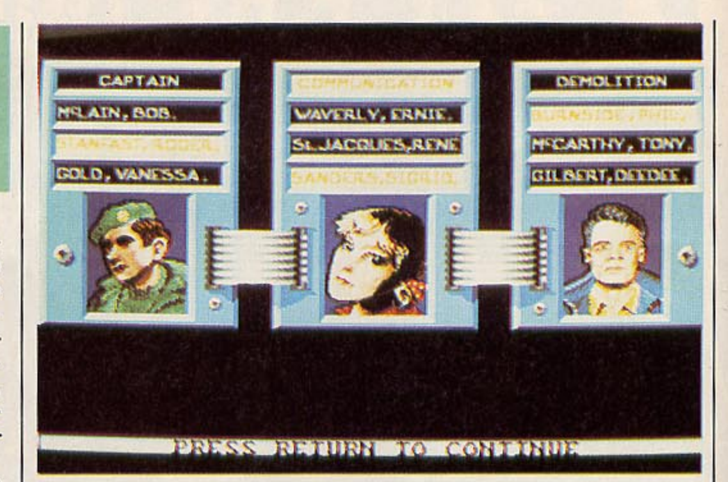


28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

MAYDAY SQUAD

TYNESOFT env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Le Mayday Squad est un groupe d'intervention constitué de tireurs d'élites, créé par le conseil de Sécurité des Nations Unies pour faire face aux agissements des terroristes. Dans la mission qui nous préoccupe, vous prenez la tête du Mayday Squad, et avec l'aide de deux autres membres (choisis dans une équipe de douze individus), vous devez pénétrer dans l'ambassade Luthonienne, délivrer la fille de l'ambassadeur qui est retenue prisonnière par les leaders de la Légion Rouge, et tuer les terroristes avant qu'ils ne fassent sauter le bâtiment.
Vous ne dirigez qu'un des trois Mayday Squad à la fois (les deux autres étant commandés par l'ordinateur), mais vous pouvez, à tout moment, contrôler un autre personnage si le besoin s'en fait sentir. Car chaque membre a des qualités spéciales par rapport à l'autre; l'un est très bon tireur, le deuxième est expert en communication (fouille, ouverture de porte, etc...) et le dernier est parfait pour désamorcer ou installer des pièges ou des explosifs.
Les trois commandos se dirigent dans les couloirs, grimpent des escaliers, fouillent les pièces, cherchent les issues secrètes, et combattent les ennemis dès qu'ils tombent dessus. Les blessures de chaque homme sont affichées en haut de l'écran, ainsi que le temps et les munitions qu'il reste.



Là, j'ai beaucoup aimé ce jeu. Un bon compromis entre la tactique, l'aventure et l'arcade. On peut aussi bien choisir des femmes que des hommes, et c'est très chouette. Le maniement est assez aisé, et les commandes sont assez explicites. Heureusement, car le mode d'emploi est juste un peu plus grand qu'un timbre poste. Un bon point par contre pour le grand nombre d'options et les choix permis dans les menus. Un genre d'Opération Jupiter, avec moins d'arcade, mais beaucoup plus de réflexion!



Je ne m'étendrai pas sur le scénario de Mayday Squad qui est un pompage pur et simple d'Opération Jupiter d'Infogrames... C'est la façon de jouer qui est ici un peu différente. La difficulté est totalement paramétrable, ce qui est un bon point pour les options et les personnages ont des têtes sympathiques (il y a même des femmes dans l'équipe!), notamment un des leaders qui ressemble à Michaël Douglas!
Pour réussir, il faut jongler avec ses hommes. Exemple: quand vous déverrouillez une porte avec l'expert en communication, avant d'avancer, pensez à vous positionner sur le tireur, au cas où des ennemis attendraient derrière la porte...
Le jeu est assez intéressant, et il faut essayer de faire un plan des lieux pour ne pas tourner en rond dans l'ambassade. Le seul défaut vraiment pénible que j'ai trouvé: c'est qu'après le "Game Over", si on veut changer d'équipe, il faille éteindre complètement son Amiga, le programme ne permettant pas de revenir au menu principal, et le jeu refuse obstinément le "reset"! Dur! Surtout quand on a un Amiga 1000.





MAYDAY SQUAD

GRAPHISME: 69%

ANIMATION: 52%

SON: 51%

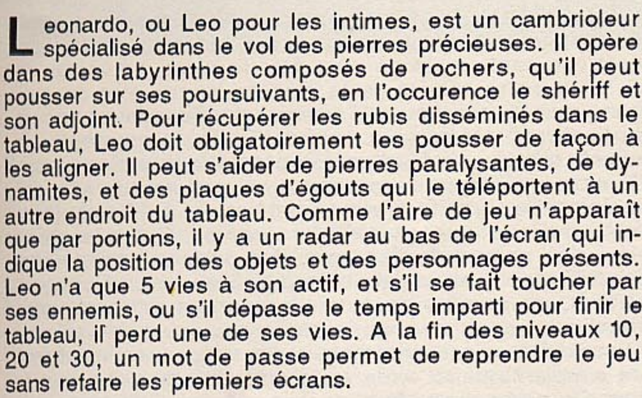
INTERET: 73%

Pas de version PC prévue. Les versions ST et Amiga sont semblables!

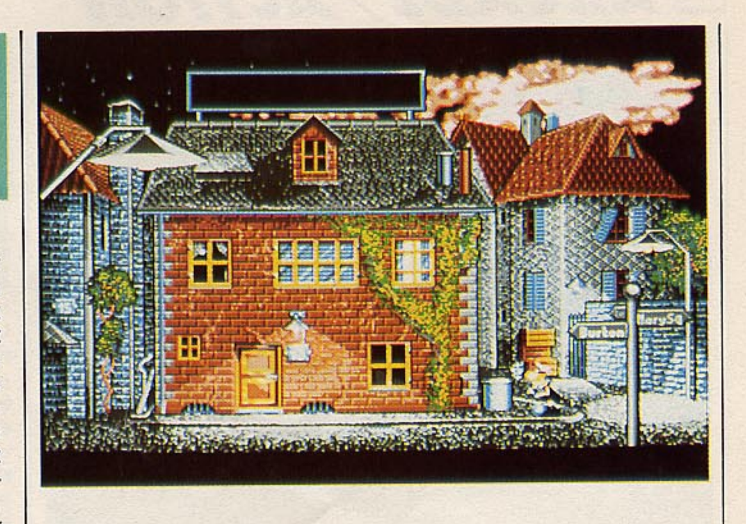


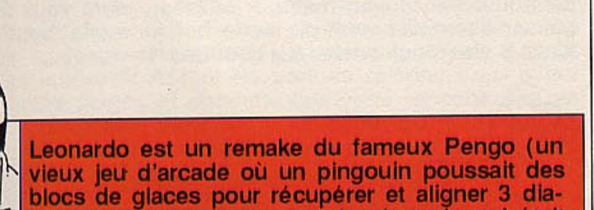
LEONARDO

STARBYTE env.200F 1 joueur
Système: Amiga



Leonardo, ou Leo pour les intimes, est un cambrioleur spécialisé dans le vol des pierres précieuses. Il opère dans des labyrinthes composés de rochers, qu'il peut pousser sur ses poursuivants, en l'occurence le shériff et son adjoint. Pour récupérer les rubis disséminés dans le tableau, Leo doit obligatoirement les pousser de façon à les aligner. Il peut s'aider de pierres paralysantes, de dynamites, et des plaques d'égouts qui le téléportent à un autre endroit du tableau. Comme l'aire de jeu n'apparaît que par portions, il y a un radar au bas de l'écran qui indique la position des objets et des personnages présents. Leo n'a que 5 vies à son actif, et s'il se fait toucher par ses ennemis, ou s'il dépasse le temps imparti pour finir le tableau, il perd une de ses vies. A la fin des niveaux 10, 20 et 30, un mot de passe permet de reprendre le jeu sans refaire les premiers écrans.





Leonardo est un remake du fameux Pengo (un vieux jeu d'arcade où un pingouin poussait des blocs de glaces pour récupérer et aligner 3 diamants). Je regrette un peu le pingouin qui était beaucoup plus mignon que Leo, mais Leonardo bénéficie de 50 niveaux assez difficiles. Je le conseille aux amateurs de stratégie, ceux qui aiment les défis un peu subtils.

Encore un bon jeu d'arcade avec une grande part de réflexion. Moi, c'est ce genre-là que je préfère. En plus, celui-ci est servi par de bons graphismes et une bonne musique, ce qui ne gâte rien. De plus, un mot de passe permet de ne pas être obligé de recommencer les premiers niveaux. J'aime bien les graphismes du genre "bandes dessinées", qui prouvent qu'il n'est pas forcément nécessaire de faire des jeux qui tapent à l'oeil, car ceux-ci perdent souvent en intérêt à cause de leur lenteur.

...il n'est pas obligatoirement nécessaire de faire des jeux qui tapent à l'oeil...



LEONARDO

GRAPHISME: 78%

ANIMATION: 78%

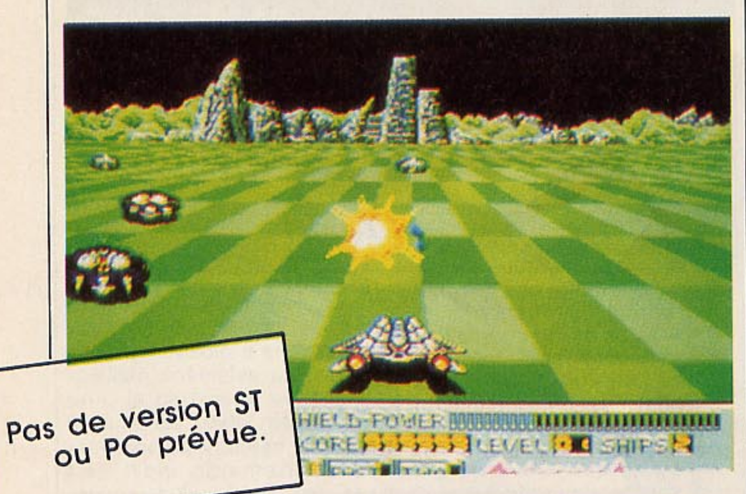
SON: 65%

INTERET: 73%

Pas de version ST ou PC prévue.

VINDEX

TURTLE BYTE env.200F 1 joueur
Système: Amiga



Pas de version ST ou PC prévue.

Vindex, c'est le nom du vaisseau qui est entre vos mains. Vous êtes le défenseur et le protecteur de toutes les nations libres qui peuplent la galaxie. Et justement, le peuple de Ferran est prisonnier de Trantor, un tyran qui représente la cohorte financière intergalactique. Ce peuple se trouve enfermé dans un chaudron galactique. Eh oui, c'est comme ça, les choses sont ainsi faites! Il faut donc parvenir jusqu'à Trantor et intercepter sa flotte qui est en route pour détruire la planète de Ferran. Des histoires comme celles-ci, moi j'en fais douze à la minute. Enfin passons... A votre disposition, un canon laser et votre sang-froid. La mission comporte deux phases distinctes. D'abord dans l'espace, où il faut détruire plusieurs vagues d'ennemis, puis sur la planète. Dans tous les cas, il faudra en plus faire attention aux mines qui se trouvent sur votre route. Voilà pour l'histoire. Concernant les options, elles sont peu nombreuses. Seule la possibilité de jouer à deux joueurs est présente. Sachez aussi que tous les 6000 points, le programme vous donne une vie supplémentaire. Alors, si ça vous tente...

F.L

Les jeux de tirs, il en existe une multitude sur Amiga et c'est bien le problème! Si un logiciel n'apporte rien ou ne bénéficie pas d'une réalisation exemplaire digne d'un jeu d'arcade, il n'a aucune chance de sortir du lot. C'est le cas de Vindex. Comparé à Blood Money, par exemple, ce logiciel apparaît sans saveur et ne pas avoir été développé sur la même machine. Les graphismes sont médiocres avec peu de couleurs: seul le vaisseau est joli, et encore! Les bruitages sont peu convaincants et la musique mal faite. Seule l'animation est correcte, mais le maniement du vaisseau (dans une petite fenêtre de l'écran) est nul et peu pratique. En plus, le principe du jeu reste trop simpliste et ressemble vraiment trop à beaucoup d'autres. En somme, un soft inutile!

VINDEX
ANIMATION: 65%
GRAPHISME: 47%
SON: 52%
INTERET: 31%

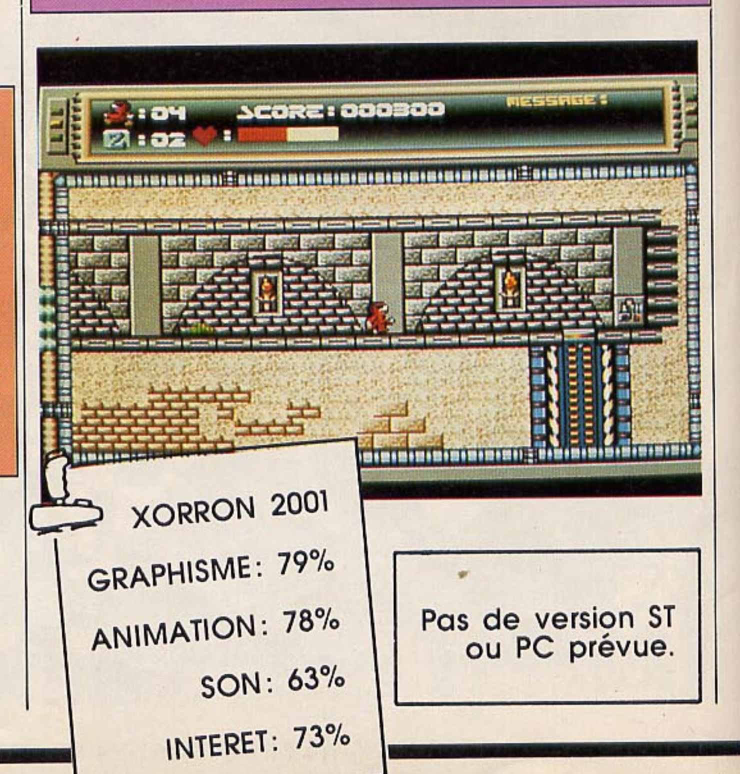
XORRON 2001

STARBYTE env.200F 1 joueur
Système: Amiga

On vous disait bien, il y a quelques décennies, que les réserves d'énergie de notre planète n'étaient pas illimitées! Aujourd'hui, elles sont vides. Heureusement, tout n'est pas perdu, puisque vous êtes le héros qui va sauver la Terre en ramenant de la planète Xorron tout ce qu'il manque à l'humanité: de l'énergie, de l'énergie, et encore de l'énergie. Vous voilà confronté avec un système de tunnels complexes, bien gardés par de redoutables robots. Dans ces couloirs, de nombreuses armoires de sécurité doivent être détruites (mouvement avant-arrière du joystick) pour que vous puissiez progresser; vous récupérez ainsi des points, de l'énergie, des cartes d'ascenseurs, des vitamines, et quelques surprises encore... Comme il se doit, de nombreux ennemis viennent entraver votre marche, ainsi qu'une figurine qui vous ressemble comme deux gouttes d'eau; si ce sosie est rouge, on obtient une vie supplémentaire en le touchant, s'il est vert il faut le tuer. On ne peut pas tirer au début du jeu, il faut attendre de trouver le moyen d'activer le laser, alors vous pourrez passer alternativement du mode "tir" au mode "saut". Vous avez 5 vies pour arriver au bout des 41 niveaux.



Xorron se situe à mi-chemin entre le jeu de balade et le jeu d'échelles, car chaque niveau se déroule sur plusieurs pages-écrans. J'ai trouvé l'intérêt moyen, car on ne se sent pas poursuivi par des ennemis (comme dans le bon vieux Lode Runner), mais il faut plutôt éviter des monstres qui font un interminable va-et-vient sur notre chemin. C'est plus une question de sang-froid et de réflexes que de tactique. J'avais pensé au début que se serait le contraire et j'ai été déçu. Les trouvailles sont assez banales, et dans l'ensemble le jeu manque un peu de piquant, bien que graphiquement et du point de vue du maniement, Xorron corresponde parfaitement à ce que l'on peut attendre sur nos machines. Cependant, le grand nombre de tableaux permettra à ceux qui aiment ce type de jeu d'en avoir pour leur argent.



XORRON 2001
GRAPHISME: 79%
ANIMATION: 78%
SON: 63%
INTERET: 73%

Pas de version ST ou PC prévue.

RUNNING MAN

GRANDSLAM env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Les films ayant pour acteur Shwarzy sont généralement synonymes d'action et de violence (Commando, Predator, Double Détente, Running Man), double source d'inspiration pour les programmeurs. Inspiré d'une nouvelle de Stephen King, Running man décrit l'histoire d'un policier accusé à tort d'un crime qu'il n'a pas commis. Dans cette société ultra-moderne, la plus grande distraction des masses populaires et de l'élite reste un jeu meurtrier, Running Man, retransmis en direct par un studio. Quelques criminels sont lâchés dans un gigantesque complexe, une sorte d'arène et quatre chasseur sont lancés à leur poursuite. Ceux-ci sont très bien armés, et cela se finit toujours par un carnage. Il y a 5 niveaux: le hockeyeur avec sa crosse, l'homme à la trongonneuse, l'homme au lance-flammes, l'homme électrique et enfin les studios. Mais voilà, vous êtes une montagne de muscles et de volonté, et surtout vous êtes innocent. Autant de bonnes raisons pour éviter les nombreux pièges et ennemis que vous rencontrerez, et pour vous disculper. Sans arme au début du jeu, vous en trouverez en chemin, ce qui vous permettra de passer des obstacles sans cesse plus mortels. Sur le thème du film, vous n'aurez pas un instant de répit, il vous faudra courir, encore et toujours courir vers la liberté, ou vers la mort, tout dépend de vos qualités.



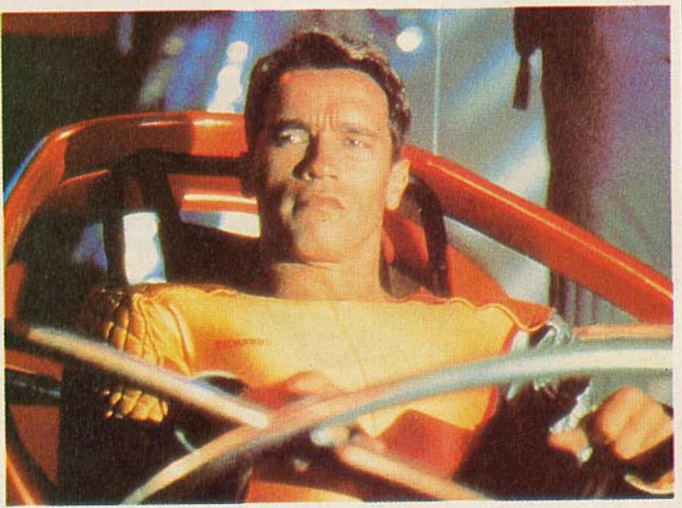


Le jeu commence d'une manière grandiose, avec des scènes digitalisées du film, ce qui impressionne, la première fois. Ensuite, le jeu en lui-même est bien réalisé: gros et beaux sprites, scrolling différentiel réussi (même sur ST!), et action visiblement intéressante. L'idée du jeu est bonne, surtout que les ennemis sont variés, et que l'on peut trouver des armes pour les éliminer plus vite. Bref, ce jeu aurait pu être excellent. Hélas, il n'y a que cinq niveaux, et quant on sait qu'après quelques parties seulement j'arrive au troisième, je doute de la durée de vie de Running Man. Bref, Running Man est un bon jeu durant les trois premiers jours, et ensuite on l'oublie.



D.L

Dès la présentation du jeu, celà s'annonce comme grandiose. La suite le confirme. Entre le scrolling différentiel au premier plan, et les graphismes faisant étrangement penser au film, ça commence plutôt bien. D'autant plus que l'animation des personnages est bien réalisée, les sprites étant d'une taille assez importante, les mouvements étant bien décomposés. Le jeu en plus est intéressant, puisqu'il alterne très bien phase de combat et pièges, sans exagération. En plus vous pouvez ramasser des objets qui vous serviront plus loin dans le jeu, ce qui introduit un élément supplémentaire. Ceux qui ont aimé le film, adoreront le soft, passionnant et mouvementé.



La version Amiga, si elle possède des graphismes et un scrolling un peu meilleurs n'est pas vraiment mieux que la version ST. La version PC arrivera d'ici la sortie du journal.



THE RUNNING MAN

GRAPHISME: 81%

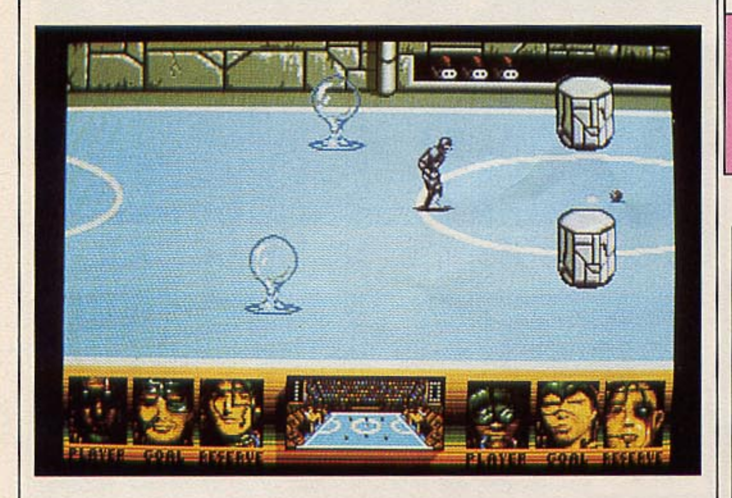
ANIMATION: 86%

SON: 74%

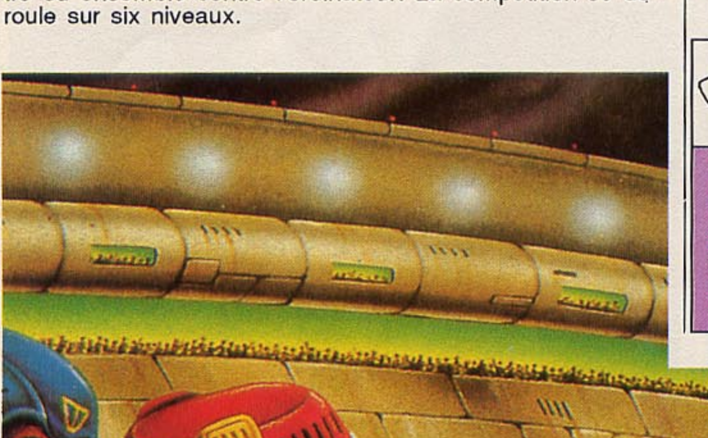
INTERET: 78%

SKATEBALL

UBI SOFT env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

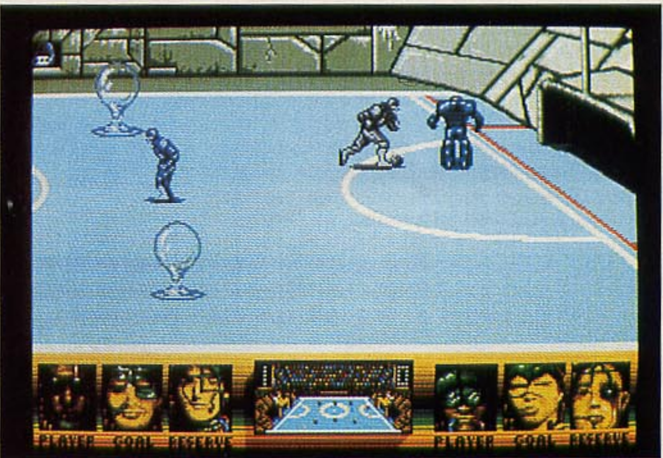


Vous êtes avide de sensations fortes? Alors venez participer au grand match de Skateball, vous ne serez pas déçu du résultat. Pour être un bon joueur, vous devrez redoubler d'agilité et de violence, car tous les moyens sont bons pour faire perdre l'autre équipe. Par exemple, il ne faudra pas hésiter à tuer votre adversaire, en le poussant sur des pointes d'acier, afin de marquer un but. Mais avant de vous lancer dans une infernale partie, vous devrez sélectionner votre équipe. Vous pourrez jouer comme attaquant ou comme goal, seul ou à deux, l'un contre l'autre ou ensemble contre l'ordinateur. La compétition se déroule sur six niveaux.





Pour une fois, je suis un petit peu déçu par ce jeu de chez Ubi. Je ne sais pas pourquoi, mais je n'ai pas été tout à fait satisfait par Skateball. Peut-être est-ce la sortie de Speedball qui a amoindri l'intérêt du soft? Ceci dit, c'est quand même bien amusant, et le jeu devrait l'être beaucoup plus si vous avez l'occasion d'y jouer à deux. Enfin, on ne peut pas toujours faire que des bons produits. Remarquez, Skateball peut toujours vous plaire... vous n'êtes pas moi, et chacun ses goûts!



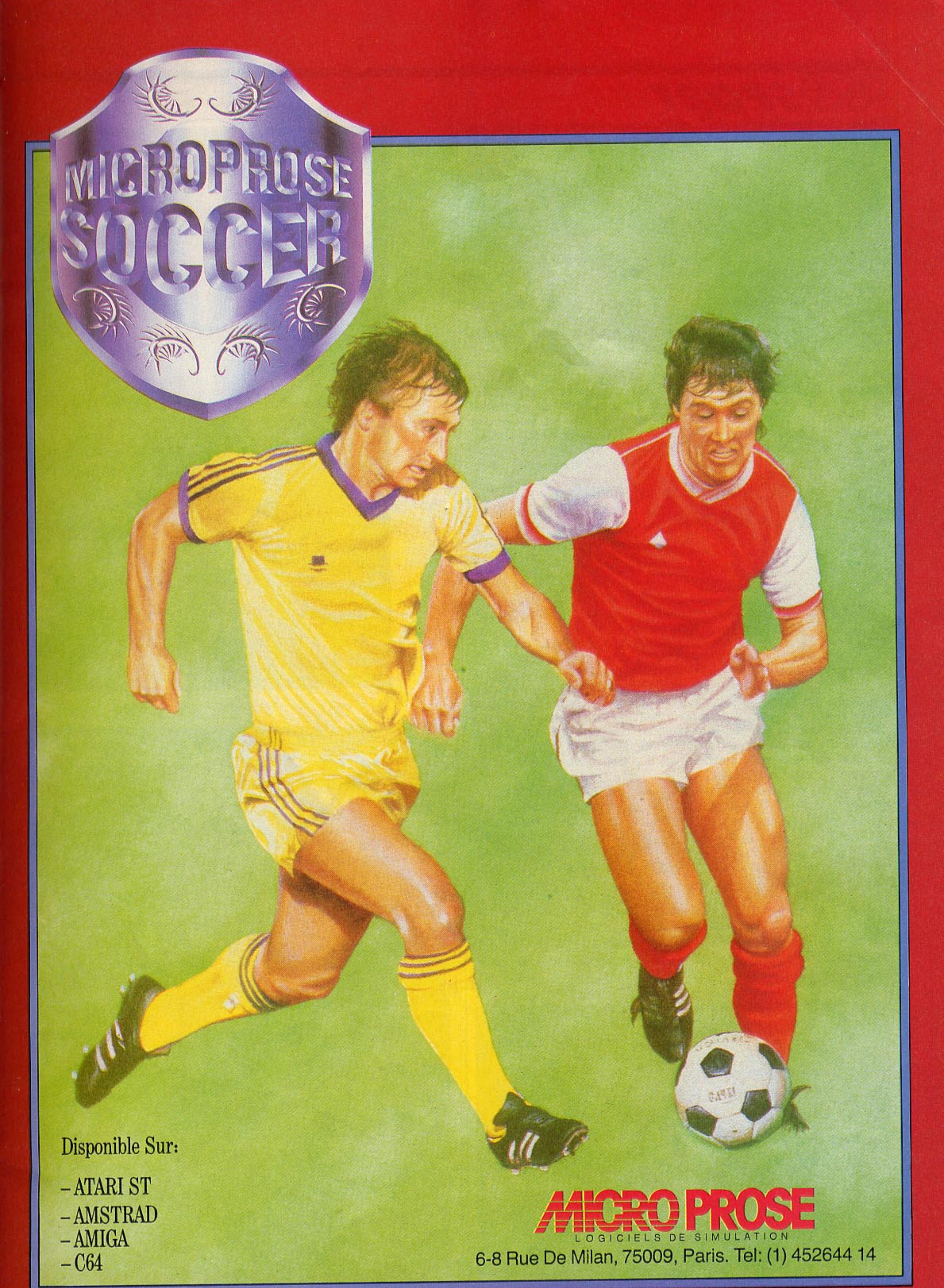


Skateball, outre son originalité, nous offre un aspect ludique particulièrement réussi. En effet, les options permettant aux utilisateurs de jouer aux emplacements qu'ils désirent, dans l'une ou l'autre équipe, rendent dès le début ce logiciel très convivial. Ensuite, on acquiert rapidement sa propre technique de jeu. La qualité du graphisme et surtout de l'animation ajoutent un certain réalisme, et on se laisse facilement prendre par l'action. Il faut souligner que la violence du match pimente considérablement le déroulement de la partie. Ubi Soft a atteint son but: nous divertir.



SKATEBALL	
GRAPHISME:	79%
ANIMATION:	84%
SON:	62%
INTERET:	79%

Une version Amiga sortira dans l'année.

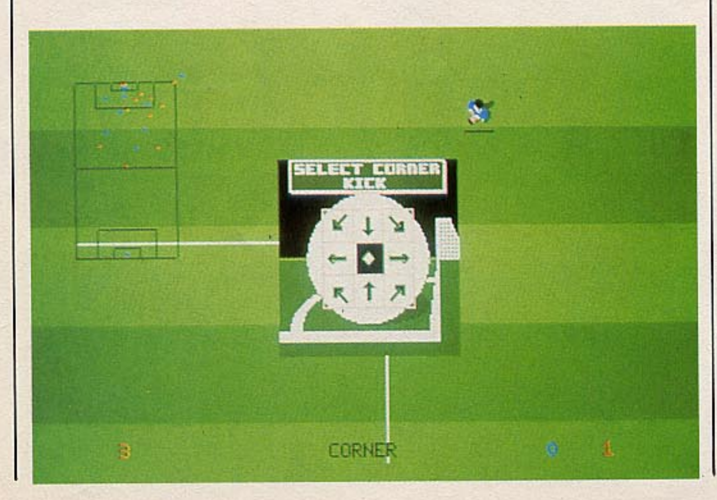

MICROPROSE
SOCCER
Disponible Sur:
– ATARI ST
– AMSTRAD
– AMIGA
– C64
MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION
6-8 Rue De Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 452644 14

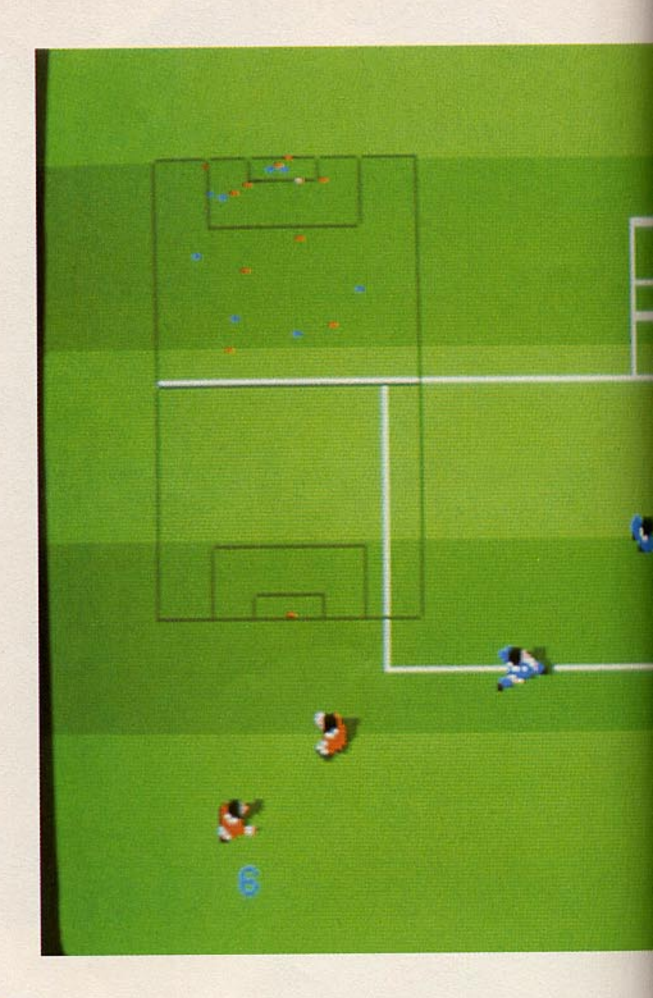


KICK OFF

ANCO / TITUS env.200F 1 à 8 joueurs
Système: ST

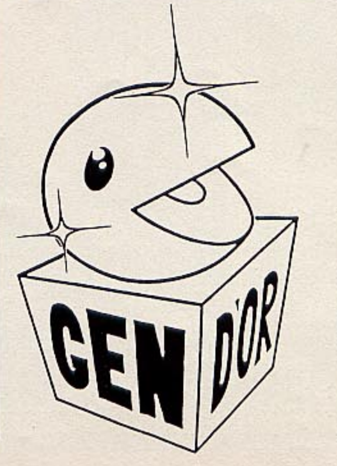
Kick Off est une simulation de football édité par Anco et distribuée par Titus en France, qui en a profité pour traduire le soft et la doc au passage.
Kick Off présente le terrain vu du dessus, l'écran représentant en fait 1/16ème du terrain. On trouve 11 joueurs pour chaque équipe, ce qui peut sembler normal mais avec les anciens footballs faits sur ST, ça peut donner quelque chose de bon! Comme d'habitude, on dirige le joueur le plus proche du ballon. Quand vous avancez simplement, vous poussez le ballon devant vous, dans la direction dans laquelle vous courez. Sans quoi, il est possible de contrôler le ballon en appuyant sur le bouton et en ne bougeant plus, ce qui permet de faire des passes très précises. Oui, mais comment passer à quelqu'un en dehors de l'écran? Eh bien c'est très simple, il y a un scanner qui permet de repérer la position de tous les joueurs, scanner en inscrustation sur le terrain et de taille paramétrable. Enfin, vous pouvez tirer dans le ballon sans contrôler, mais le résultat sera le plus souvent un tir plus qu'hasardeux. Cependant, vous serez bien obligé d'en faire quelques-uns lorsque vous n'avez pas le temps de contrôler votre balle.
Lorsque vous n'avez pas la balle, il est possible de la choper aux autres en courant plus vite et en leur prenant. En effet, chaque joueur dispose de capacités (aggressivité, rapidité, etc...) propres, et certains joueurs courent très vite alors que d'autres se traînent. Vous pouvez aussi tacler pour prendre le ballon, en faisant attention à ne pas toucher le joueur en premier, sans quoi c'est une faute. Quoi? Des fautes? Eh oui, l'arbitre siffle les fautes, les penalties et donne même des cartons jaunes ou rouges. Le plus drôle, c'est que cela dépend de l'arbitre. Certains ne sifflent quasiment rien, alors que d'autres sortent le rouge après deux fautes du même joueur. Dur de terminer un match quand on est plus que 8 sur le terrain! Bien sûr, les touches et corners sont simulés, et il y est même possible de donner un effet à la balle.
Côté jeu, il est possible de jouer seul ou à deux contre l'ordinateur, à deux l'un contre l'autre, ou même en championnat (qu'il est possible de sauver en cours pour reprendre plus tard). Plusieurs niveaux de difficulté sont disponibles pour chaque équipe, ce qui permet un nombre élevé de niveaux de jeu. Enfin, il est possible de s'entraîner aux passes et aux penalties!
Kick Off propose donc tout ce que l'on est en droit d'attendre d'un football, et la seule chose qui peut manquer dans la boîte, c'est un clone de l'attaché de presse de Titus, histoire de mettre plus d'animation et de faire plus de bruit devant votre ST.

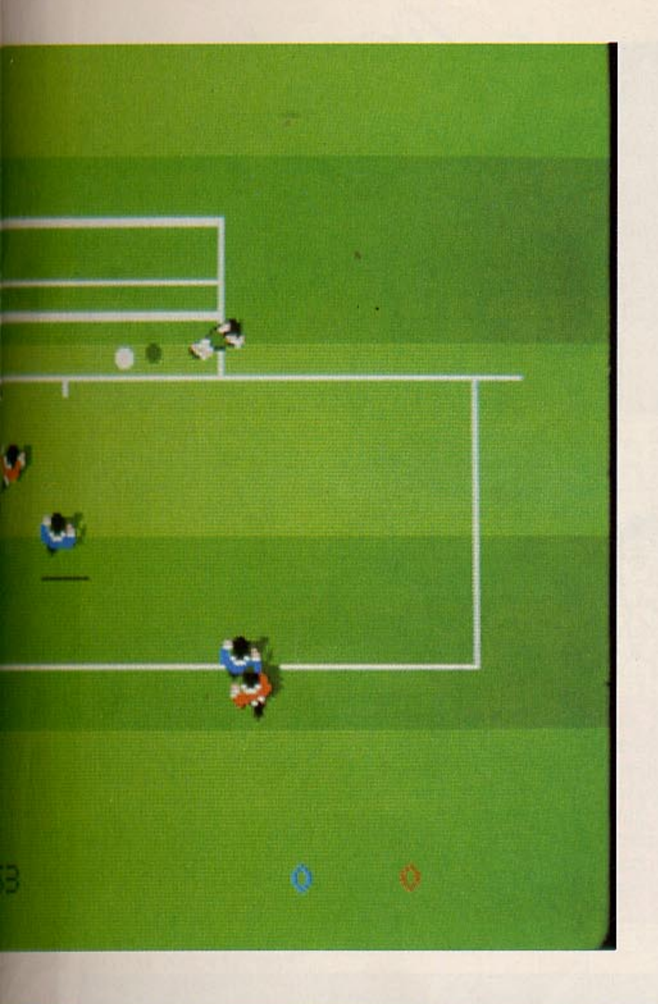


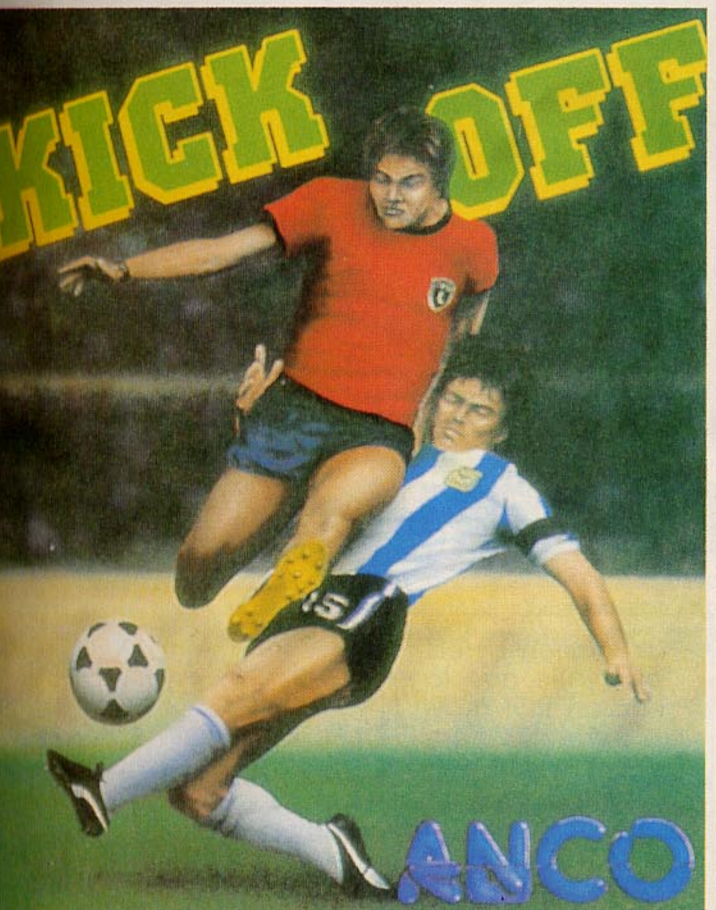


S.L

Génial! Dément! Fantastique! Kick Off est le jeu avec lequel j'ai le plus joué depuis bien longtemps. C'est simple, en trois jours, je pense qu'avec Didier et Frank on a bien du faire une trentaine de matches, ce qui vous donne une idée du temps passé dessus. Kick Off, quant on le voit la première fois, semble pourtant bien mauvais. Sprites qui clignotent lors de la présentation, interruptions visibles à l'écran pendant les bruitages digitalisés... Bref, on se dit que c'est très mauvais. Puis, lorsque la partie commence, les petits inconvénients de ce genre disparaissent, et là, on se retrouve complètement dans le jeu, et dès que c'est fini, on recommence... Bref, Kick Off est le jeu le plus prenant auquel j'ai joué depuis Dungeon Master, si vous voyez ce que je veux dire!

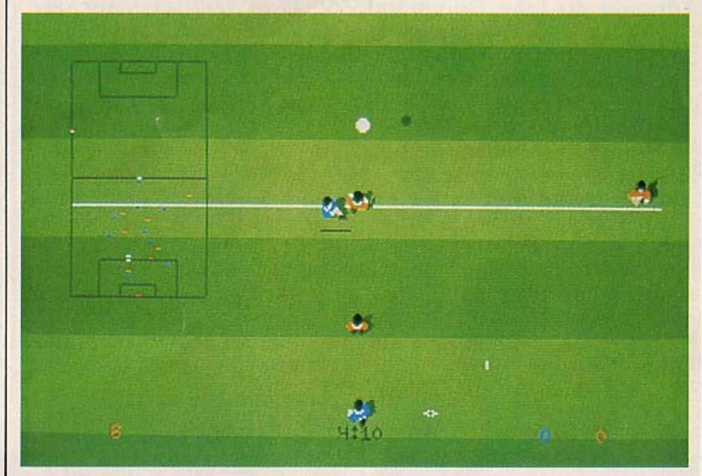








Pour résoudre les problèmes du football français, moi j'ai trouvé la solution. Il faudrait faire la prochaine Coupe du Monde sur Kick Off, on aurait peut-être de meilleurs résultats. Car Kick Off est réellement une simulation de football. Bien sûr, les graphismes ne sont pas fantastiques, mais à la limite, tant mieux, car le jeu gagne en rapidité et en maniabilité, même si un peu de pratique est nécessaire pour arriver à se trouver sur le terrain. Mais après tout, la technique, ça s'apprend! L'ambiance sonore est également présente avec les encouragements du public, le bruit du shoot et les coups de sifflets de l'arbitre. En somme un jeu génial. Mais pour vraiment apprécier ce logiciel, il faut y jouer. C'est bien simple, plus prenant, tu meurs!





Enfin, un vrai football! Je ne parlerai pas des similis football qui étaient sortis sur micro depuis quelques années. Certains étaient beaux graphiquement, d'autres presque jouables, mais aucun n'avait atteint un degré de réalisme comme l'a si bien fait Kick Off. Tous les passionnés de football retrouveront les vrais sensations d'un joueur ou d'un spectateur. C'est bien simple, vous pouvez tout faire: dribbles, lobs, penalty, poteau rentrant, barre transversale, reprise de volée; tout y passe! Déjà, dans de nombreuses rédactions de journaux micro, des tournois s'organisent. Personnellement, j'adore jouer l'équipe de France. C'est le seul et ultime moyen que j'ai trouvé pour voir mon équipe favorite marquer des buts et gagner un match. Cocorico.

La version Amiga arrive bientôt, avec de meilleurs graphismes et sons. La version PC sera disponible en même temps.



KICKOFF

GRAPHISME: 42%

ANIMATION: 78%

SON: 77%

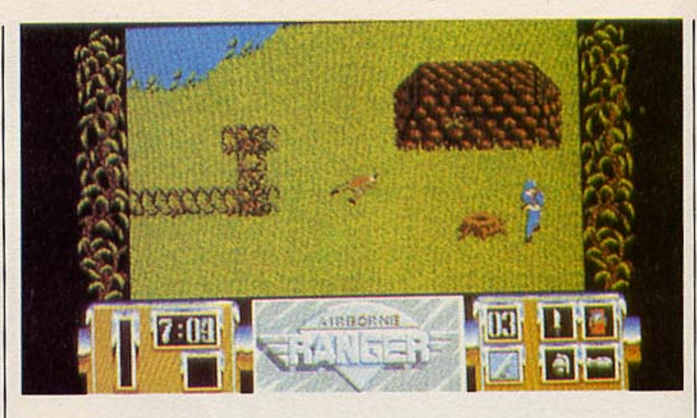
INTERET: 98%

SIMULATION

AIRBORNE RANGER

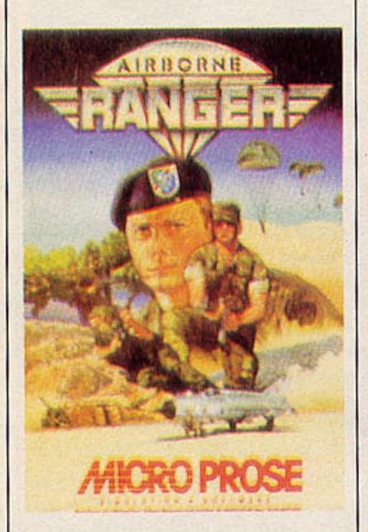
MICROPROSE env.250F 1 joueur
Système: PC / ST

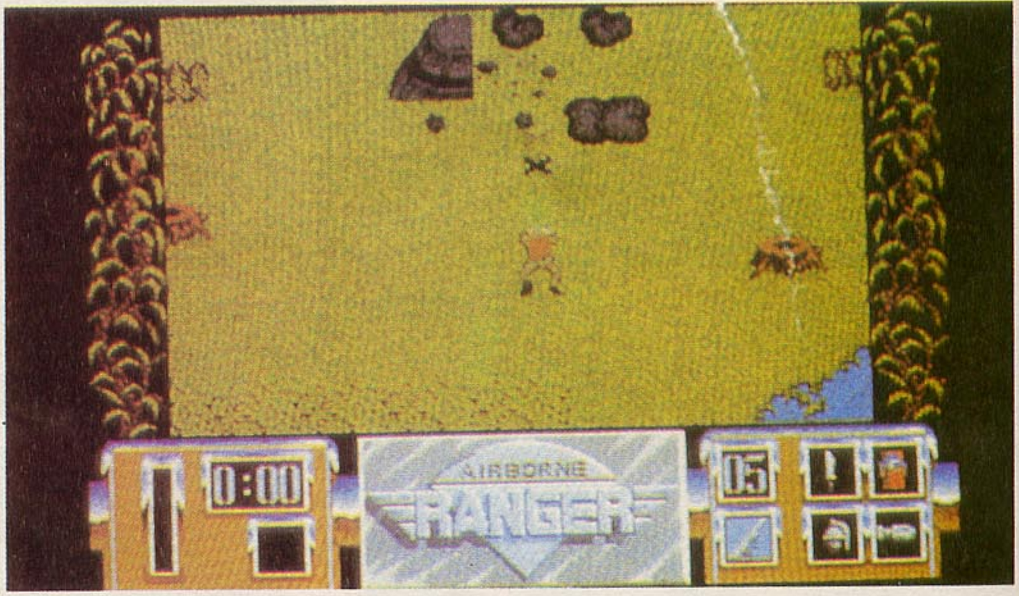
Les troupes spéciales des Rangers subissent un entraînement extrêmement rigoureux, formation indispensable pour mener à bien des opérations commandos d'espionnage et de sabotage. Vous dirigez un de ces hommes, dans une des 10 missions qui vous sont proposées. Les missions vont de la destruction d'un dépôt de munition, en passant par la capture d'un officier ennemi et la photographie d'un avion expérimental. Le soft ressemble à un jeu d'arcade du type Commando ou Ikari Warrior, sauf que vous avez intérêt à rester discret. Vous pouvez vous dissimuler derrière des murs ou des arbres, ou ramper dans des tranchées pour que les soldats ennemis ne vous voient pas et ne donnent pas l'alerte. Vous pouvez utiliser le couteau pour ne pas faire de bruit ou encore la carabine, les grenades ou le lance-rocket contre les cibles plus importantes (bunker, batiments, etc...). En fait, il faut utiliser judicieusement la stratégie et les avantages du terrain, pour rester à couvert le plus possible. Pour chaque mission, vous aurez à parachuter trois containers, dans lesquels vous retrouverez des armes, munitions et trousses de secours. A vous de les disposer à des endroits relativement sûrs et pratiques (pas à côté d'un bunker, si possible). Ressemblant plus à une simulation qu'à un jeu d'arcade, Airbone Ranger devrait ravir les stratèges et les tacticiens qui ne dédaignent pas les softs d'actions.





Voici un soft original, de par ses scénarios tout d'abord, mais aussi de par le jeu lui-même. La notion du jeu d'arcade a très bien été intégrée au jeu de stratégie pure. En effet, il faut plus se fier à son cerveau qu'à ses réflexes. Pour une fois, il ne faut pas tirer sur tous les ennemis, mais les éviter ou les occuper. Il est dommage que les graphismes n'aient pas été plus soignés, et surtout que le jeu soit si difficile. En effet, finir une mission et ainsi obtenir des décorations est vraiment très dur. Alors je ne vous parle pas de la difficulté pour finir le soft, c'est à dire de survivre, jusqu'à la retraite, car c'est carrément mortel.







Là, je suis surpris. Airborne Ranger est un jeu original avec lequel je me suis bien amusé. C'est assez prenant, le nombre élevé de missions permet de ne jamais rejouer la même partie, ou presque, et on est constamment sur les nerfs, prêt à tirer où à plonger à terre. Bon, Airborne Ranger est un bon produit de chez Microprose, plus agréable à jouer sur PC que sur ST, encore que cette version reste tout à fait agréable à utiliser. Merci Microprose pour le cache qui se met sur le clavier... Au moins avec Microprose, on en a pour son argent!

La version ST est plus jolie que la version PC, mais cette dernière est beaucoup plus jouable. Une version Amiga sortira dans le futur.



AIRBORNE RANGER

GRAPHISME: 65%
ANIMATION: 58%
SON: 26%
REALISME : 78%
INTERET : 76%

Y'EN AURA PAS POUR TOUT LE MONDE !!!!!!

PRODUIT	PRIX	
ATARI ST		
1ST MAIL 3 'ST'	42	
AIRBALL 'ST'	59	
ARCHAOS 'ST'	165	
BAAL 'ST'	117	
BALLISTIX 'ST'	119	
BAMBINO FAIT UN PUZZLE 'ST'	171	
BETTER DEAD THAN ALIEN 'ST'	119	
BLASTEROIDS 'ST'	149	
BOULDERDASH 'ST'	59	
CAPTAIN FIZZ 'ST'	95	
CYBERMIND 'ST'	133	
C. COMPILER 'ST'	85	
DESOLATOR 'ST'	142	
EMMANUELLE 'ST'	134	
FAST ASM 'ST'	47	
FAST BASIC 'ST'	142	
FORMULA I 'ST'	59	
GFA RAYTRACE 'ST'	272	
HIT DISKS 1 'ST'	89	
KILLDOZER 'ST'	107	
KRYPTON'EGG 'ST'	94	
LOOKING FOR LOVE 'ST'	230	
MADSHOW 'ST'	134	
MASTERPLAN 'ST'	178	
MENACE 'ST'	117	
MIRELLA 'ST'	141	
OBLITERATOR 'ST'	91	
OVERLANDER 'ST'	149	
PRO SPRITE DESIGNER 'ST'	42	
PUFFY'S SAGA 'ST'	173	
QUADRALIEN 'ST'	130	
QUICK MIND 'ST'	71	
RANARAMA 'ST'	71	
ROAD BLASTERS 'ST'	142	
SKYFIGHTER 'ST'	47	
SPACE PORT 'ST'	59	
SPY VS SPY 'ST'	59	
STARGOOSE 'ST'	129	
TERRORPODS 'ST'	91	
TETRA QUEST 'ST'	65	
THE GRAIL ADVENTURE 'ST'	77	
THE REAL GHOSTBUSTERS 'ST'	149	
THUNDER BLADE 'ST'	142	
TITAN 'ST'	158	
TRIAD COMPILATION 'ST'	193	
VIE ET MORT DES DINOSAURES 'ST'	157	
VIP SOUS GEM 'ST'	356	
WHERE TIME STOOD STILL 'ST'	133	
WORLD GAMES 'ST'	59	
C 64		
MENACE CASS 'C64'	70	
MENACE DISK 'C64'	84	

PRODUIT	PRIX	
AMIGA		
AFTER BURNER 'AM'	172	
ATAX 'AM'	95	
AUDIOMASTER 'AM'	231	
BALLISTIX 'AM'	119	
BARBARIAN 'AM'	91	
BETTER DEAD THAN ALIEN 'AM'	119	
CAPONE 'AM'	166	
CAPTAIN FIZZ 'AM'	95	
CYBERNOID 'AM'	152	
DREAM ZONE 'AM'	237	
DRILLER 'AM'	160	
FERNANDEZ MUST DIE 'AM'	172	
FRIGHT NIGHT 'AM'	117	
GIGANOID 'AM'	95	
HEROES OF THE LANCE 'AM'	172	
HIT DISK 1 MICRODEAL 'AM'	142	
HOTBALL 'AM'	142	
INDOOR SPORTS 'AM'	59	
LEATHERNECK 'AM'	113	
MAJOR MOTION 'AM'	65	
MEGA PACK 'AM'	172	
MENACE 'AM'	119	
OBLITERATOR 'AM'	91	
OUT RUN 'AM'	152	
POW 'AM'	166	
SLIPSTREAM 'AM'	117	
SPEEDBALL 'AM'	172	
STARGOOSE 'AM'	129	
SUPERSKI 'AM'	134	
SWORD OF SODAN 'AM'	237	
TANGLEWOOD 'AM'	110	
TERRORPODS 'AM'	91	
TETRA QUEST 'AM'	119	
THAI BOXING 'AM'	42	
THE GAMES WINTER EDITION 'AM'	142	
THUNDER BLADE 'AM'	172	
TIME AND MAGIK 'AM'	202	
TITAN 'AM'	158	
TURBO TRAX 'AM'	65	
VIDEOSCAPE 'AM'	712	
VIRUS 'AM'	127	
WINTER BUNDLE 'AM'	783	
ZOOM 'AM'	119	
PISTOLET 'AM'	250	
PISTOLET AMIGA + CAPONE + PAW	490	
PC		
ICE HOCKEY 'PC'	59	
INDOOR SPORTS 'PC'	59	
JET FIGHTER 5.25 'PC'	254	
MONTEZUMA'S REVENGE 'PC'	59	
SUB BATTLE 'PC'	47	
TEMPLE OF APSHAI 'PC'	47	

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

SEULS LES ARTICLES DÉFECTUEUX SERONT ÉCHANGÉS.

Cochez le(s) produit(s) choisi(s) dans la colonne de droite et additionnez le(s) prix TTC indiqué(s). Vous ajoutez les frais de port : 25 FF pour 1 à 4 softs; 50 FF pour 5 softs et plus; Pistolet ou pack pistolet 50 FF. Envoyez la page complète avec vos coordonnées et votre réglement par chèque bancaire, carte bleue ou CCP en n'omettant pas d'ajouter les frais de port. Utilisez une photocopie si vous souhaitez faire une autre commande ou ne pas amputer votre magazine.

TOUS CES PRODUITS SONT CERTAINEMENT DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR; INTERROGEZ-LE !

ENVOYEZ votre commande à l'ordre de S.T. Diffusion et à l'adresse de S.T. Diffusion: 82, rue Curial 75019 PARIS

FRAIS DE PORT: 1 à 4 softs ajouter 25 Frs; 5 softs et plus 50 Frs; Pistolet ou pack pistolet 50 Frs.

MODE DE RÉGLEMENT : Chèque Bancaire. CCP ou carte bleue. Numéro de C.B.: . . . .

Date d'expiration: . . . .

ETRANGER: Virement bancaire en FF exclusivement.

Je joins à ma commande la somme de . . . . . **FF**

NOM: . . . . PRENOM: . . . . .

ADRESSE: . . . .

. . . .

. . . .

CODE: . . . . VILLE: . . . .

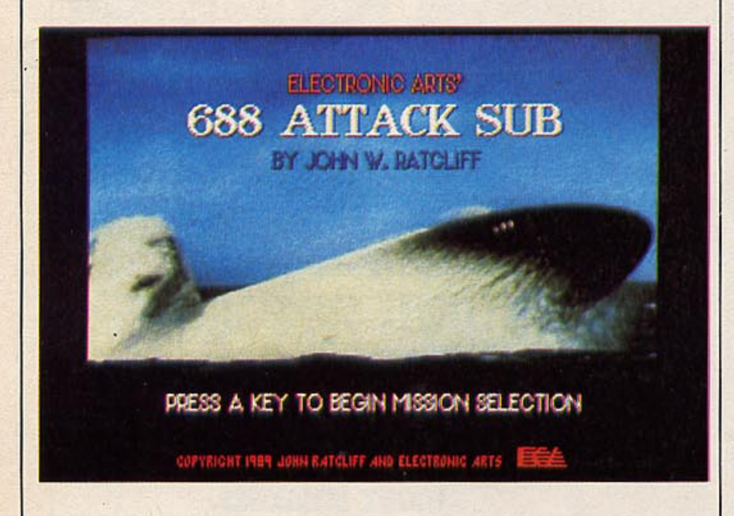
688 ATTACK SUB

ECA env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: PC



Bienvenue à bord, commandant! Vous dirigez un sous-marin d'attaque nucléaire américain ou soviétique. Vous devrez accomplir les missions qui vous seront confiées: elles demandent toutes un esprit d'analyse, de synthèse et de décision hors du commun et c'est pourquoi vous avez été choisi. Suivant les évènements, vos dirigeants vous demanderont de traquer l'ennemi partout sur le globe, d'organiser une embusquade, de franchir un barrage sans être détecté, de semer un sous-marin ennemi ou tout simplement d'accomplir une quelconque mission afin que vos supérieurs puisse vous noter. Pour les mener au succès, vous disposez du plus moderne équipement qui existe, tant sur les armes que sur la logistique. Un sonar, qui vous renvoie la surface des fonds sous-marins, des missiles à têtes nucléaires, un ordinateur pour la navigation et un système de radio ultra performant. Plus de quarante options sont disponibles! Pour ne pas être taxé d'anti-communisme primaire, les programmeurs vous donnent la possibilité d'incarner un commandant soviétique aux commandes d'un vaisseau soviétique, n'est-ce-pas... et pour ajouter au réalisme, il est même possible de jouer avec la typographie russe, c'est-à-dire en écriture cyrillique!

Le jeu se déroule à la souris et il est possible de jouer à deux par modem. A noter, une option intéressante, si jamais vous jouez sur votre lieu de travail (ce qui est formellement interdit, mais bon...) et que vous entendiez les pas de votre patron ou de toutes autres personnes, il suffit de presser la touche F10 et l'écran affichera alors une image DOS. Très pratique, même si cela n'est pas très moral.



S.L

En fait, ce qui m'a le plus plu dans ce logiciel, c'est le nombre d'options et de possibilités. On est loin devant Silent Service, qui était encore à ce jour la référence dans le genre. En plus, les graphismes de 688 Attack Sub sont magnifiques en EGA, et je ne vous parle même pas de la version VGA! Bref, beaucoup d'options et d'action pour une excellente simulation, proposant bien des missions. Un seul reproche: la protection assez pénible à passer, ainsi que la gestion de la souris par touche!



On prend les mêmes et on recommence, puisqu'il s'agit d'une simulation de sous-marin qui reprend tous les avantages de ses prédécesseurs, sans en conserver leurs défauts. La complexité de cette simulation est assez importante, bien que ceux qui possèdent déjà Silent Service ou The Hunt of Red October puissent la trouver assez simple. Les graphismes sont pour une fois particulièrement soignés, et en EGA ils sont réellement extraordinaires. En revanche, jouer à ce soft sans souris vous demandera une très grande dextérité au clavier.

...la plus belle et
jamais sortie





Cette dernière simulation sous-marine s'avère être la plus belle et la plus complète jamais sortie sur compatibles. Elle n'est pas sans rappeler Silent Service. Graphiquement, c'est superbe et en 3D, vous pouvez avoir jusqu'à 256 couleurs à l'écran (suivant la configuration). Au niveau de l'action, rien ne manque. Le jeu fourmille de petits détails tous très importants. Pour l'intérêt du jeu, là encore pas de problème, le nombre de missions étant élevé et chacune d'entre elles demandant quelques heures de jeu. Attention, pour apprécier totalement ce soft, il est fortement conseillé de posséder une souris, facilitant grandement les choses. Sinon, il reste bien le clavier, mais l'enchaînement des touches à connaître est vraiment trop pénible, ce qui hache énormément le jeu. A part cela, tout est parfait, et Electronic Arts nous propose un logiciel qui allie l'esthétisme à l'intérêt. Que demander de plus?





688 ATTACK SUB

GRAPHISME: 87%

ANIMATION: 75%

SON: 23%

REALISME: 93%

INTERET: 92%



Pas de version ST ou Amiga prévue.

la plus complète sur compatibles.

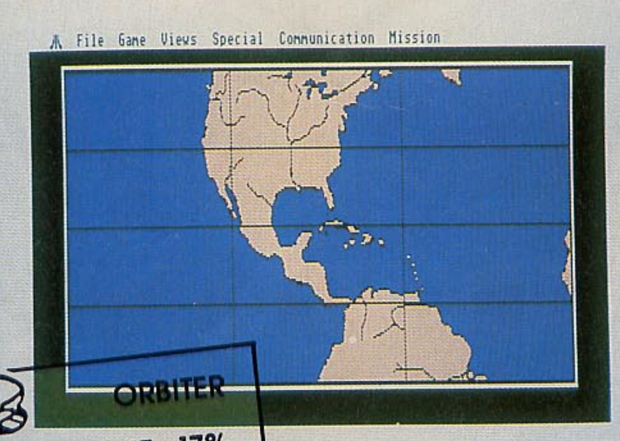
ORBITER

SPECTRUM HOLOBYTE env.300F 1 joueur
Système: ST

Une sérieuse lacune vient d'être comblée, avec ce simulateur de vol d'une navette spatiale américaine. Toutes les phases d'une vraie mission ont été reprises. Après les contrôles de sécurité, puis le compte à rebours et la mise à feu des réacteurs, viennent ensuite le décollage, la mise sur orbite avec les différentes petites missions, puis enfin le retour et l'atterrissage final sur le plancher des vaches (voir "On a marché sur la lune"). Tout au long du voyage, des pannes et des problèmes peuvent survenir, et ce sera à vous de les résoudre, seul dans l'espace, vous obligeant parfois à vous poser en catastrophe. Vous pourrez sortir de la navette en utilisant le "MMU" (Manned Manoeuvring Unit) ou utiliser le bras articulé de la navette pour lancer un satellite sur orbite. Fonctionnant en moyenne résolution, vous comprendrez que l'intérêt de cette simulation ne se situe pas au niveau des graphismes. Les nombreux cadrans et boutons du tableau de bord vous paniqueront au début, mais assez rapidement, grâce à la documentation, vous comprendrez le fonctionnement du simulateur. En plus, de nombreux messages radios (sous forme de synthèse vocale), vous diront ce qu'il faut faire et vous préviendront d'une panne. Une simulation très réaliste et surtout très complète.



Après des simulateurs de vol tels que Falcon, Interceptor et F16 Combat Pilot, les graphismes d'Orbiter donnent une impression de pauvreté franchement déconcertante. Ici, c'est le réalisme qui prime, et croyez moi, de ce côté-là, ils n'ont rien oublié. Au début assez difficile d'utilisation, je me suis rapidement habitué aux commandes de la navette et à son fonctionnement. La documentation, en anglais, risque de poser de sérieux problèmes aux anglophobes, mais il est réellement capital de bien la lire et de l'assimiler. Plusieurs missions sont accessibles au début du jeu, la plupart nécessitant l'utilisation du MMU (ou du bras articulé) pour récupérer (ou déposer) un satellite (ou un téléscope), une fois dans l'espace (ou dans l'espace...). L'environnement sonore est lui aussi réaliste et très agréable.



ORBITER

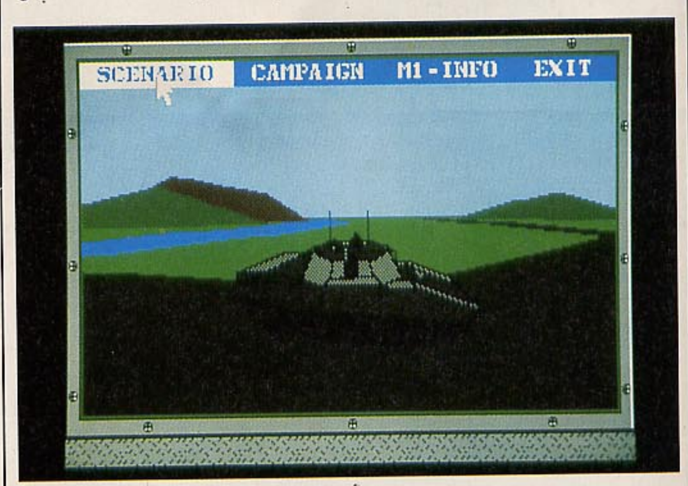
GRAPHISME: 17%
ANIMATION: 53%
SON: 73%
REALISME: 91%
INTERET: 77%

Pas de version Amiga ou PC prévue.

ABRAMS BATTLE TANK

ELECTRONIC ARTS env.300F 1 joueur
Système: PC

Vous êtes le commandant du M1, un super tank de combat. Jugez plutôt, le M1 est considéré par les ennemis comme la plus formidable arme de terre des Etats-Unis. Cette machine est propulsée par un moteur de 1500 chevaux qui autorise une vitesse de pointe de 100 km/h et possède, entre autres, un canon de 120mm, un système de repérage et de visée ultra-précis de jour comme de nuit, et un ordinateur vous renseignant sur les coordonnées de vos adversaires. Bref, le M1 est le F16 des terres! Vous êtes à la tête d'une petite équipe composée de quatre hommes : le tireur, le conducteur, le "loader" (celui qui arme le canon) et vous. Huit missions ou la campagne de la troisième guerre mondiale vous sont proposées. Sachez qu'il est possible de choisir indépendamment chaque mission ou de les enchaîner les unes à la suite des autres, ce qui constitue la fameuse campagne. Chacune d'entre elles comporte un but qu'il vous faut atteindre, et pour les mener à bien, vous pourrez utiliser vos armes, que vous aurez préalablement choisies, mais aussi votre scanner ou votre radio. Au cours de celles-ci, vous aurez à affronter les meilleurs véhicules de combats russes, au nombre d'une quinzaine. Il est impératif de surveiller votre fuel et votre stock de munitions. Dès que l'un vient à manquer, il faut retourner à la base pour se ravitailler. Votre tactique dépendra de chaque type de missions: destruction de bases russes, réouverture d'une route, destruction d'un pont, escorter un convoi, etc... Le jeu se joue au clavier ou au joystick et les options changent suivant le grade que vous aurez choisi.





Dans le genre conduite de tank, il faut bien avouer que pour le moment, nous n'avions que Battle Zone... Et puis ce mois-ci, Ocean sort le génial Voyager, très arcade, et Electronic Arts nous offre Abrams Battle Tank, une simulation originale car simple d'emploi mais permettant des batailles complexes. La troisième guerre mondiale en char, c'est peu crédible, mais en tout cas il est passionnant d'y jouer. A noter qu'il s'agit de la première simulation de M1 de la saison, et que devraient suivre celles de Microprose, de Loriciels, plus une ou deux autres encore. Après le F16, le M1 envahit les micros!

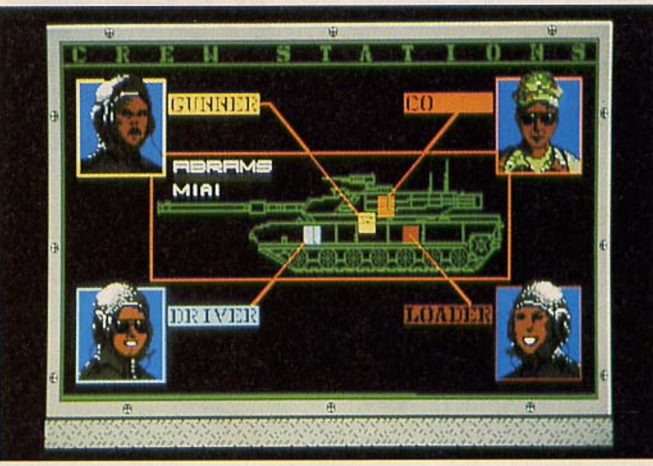


BATTLE TANK

Enfin un peu d'originalité dans le monde de la simulation, avec une simulation de tank durant la IIIème guerre mondiale. D'utilisation moins complexe qu'un bon simulateur de vol, le maniement d'un tank n'en reste pas moins délicat, surtout que le votre est ultra-moderne! Heureusement, la majorité des ennemis sont eux aussi sur terre, les hélicoptères anti-tank vous ennuyant très rarement; tout dépend du scénario choisi. L'animation en 3D formes pleines est très bien réussie sur les versions EGA et VGA, et les graphismes sont eux aussi de très bonne qualité.

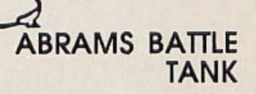


Sur PC et Compatibles, ce ne sont pas les simulations qui manquent. Cette fois-ci, c'est un tank qu'il faut manoeuvrer, ça change un peu. Comme en plus, la réalisation est excellente, ce programme a tout pour plaire. Les graphismes sont superbes et en 3D formes pleines, l'animation est très correcte et le degré de réalisme est très satisfaisant (bien que je n'ai jamais eu l'occasion de conduire un tank). Le jeu a un immense intérêt et allie des phases d'arcades avec des phases plus ou moins tactiques. Bref, un must! Si ça continue, la société Electronic Arts va ravir la réputation de Microprose dans ce genre de logiciels, ce qui n'est pas peu dire. A conseiller à tous les blasés des jets ou des sous-marins.





Pas de version Amiga ou ST prévue.



ABRAMS BATTLE TANK

GRAPHISME: 73%

ANIMATION: 84%

SON: 34%

REALISME: 77%

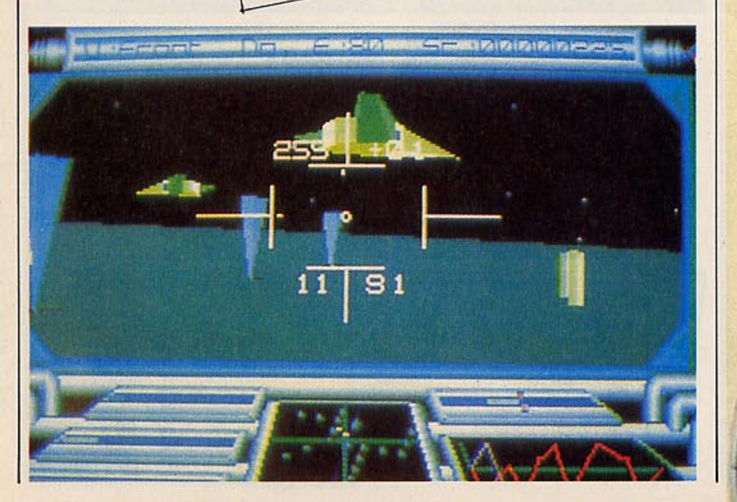
INTERET: 85%

VOYAGER

OCEAN env.200F 1 joueur
Système: ST

Les troupes Roxiz ayant envahi les dix lunes de Saturne, ceci afin de perfectionner la mise au point de leurs armes en vue d'attaquer la Terre, quelqu'un doit s'y rendre pour détruire ces envahisseurs qui représente une menace pour la survie de l'humanité. Revenant d'un exil de 49 ans dans l'espace, dû à une sanction de justice, c'est vous Lucke Snayles qui allez devoir vous en occuper: on peut dire que vous n'avez pas de chance. Il faut "nettoyer" ces lunes une par une. Chacune d'elles est défendue par 80 vaisseaux. Et à chaque nouvelle lune correspond un nouvel armement encore plus puissant. Au début, votre vaisseau ne pourra se déplacer que sur terre et ne disposera que d'un canon laser, d'un ordinateur de bord et d'un radar de courte portée. Mais, au cours de la partie, il est possible de recueillir des capsules d'énergie augmentant la puissance de votre tir ou de vos boucliers. Pour acquérir les dites pastilles, il suffit de les toucher directement avec votre vaisseau. Sur l'une des dernières lunes se trouve un module, appelé "convertisseur". Une fois à bord (toujours avec le même procédé), il permettra à votre vaisseau de voler. Même s'il ne peut le faire qu'en rase-mottes, c'est toujours ça de pris. A n'importe quel moment de la partie, vous pouvez faire appel à votre ordinateur pour qu'il vous indique les pastilles pas encore ramassées et leur emplacement. Idem pour les renseignements sur les vaisseaux ennemis, vous verrez d'ailleurs que certains sont plus "intelligents" que d'autres. A part les pastilles, il est aussi possible de ramasser des caméras (maximum quatre) ou des appâts. Les caméras permettent d'explorer une région inconnue et de détruire un vaisseau hostile à distance alors que les appâts (utilisables une seule fois) attirent sur eux le feu de vos ennemis. Une fois tous les vaisseaux d'une lune détruits, un passage sera activé ouvrant la voie vers la lune suivante et déclenchant par la même occasion un processus d'auto-destruction. Rechercher ce passage n'est pas la chose le plus facile. Vous serez aidé par des guides directionnels qui apparaîtront sur votre console. Et ce, jusqu'à la dixième lune. Good Luck!

Une version PC est prévue mais la date de sortie n'a pas encore été annoncée.





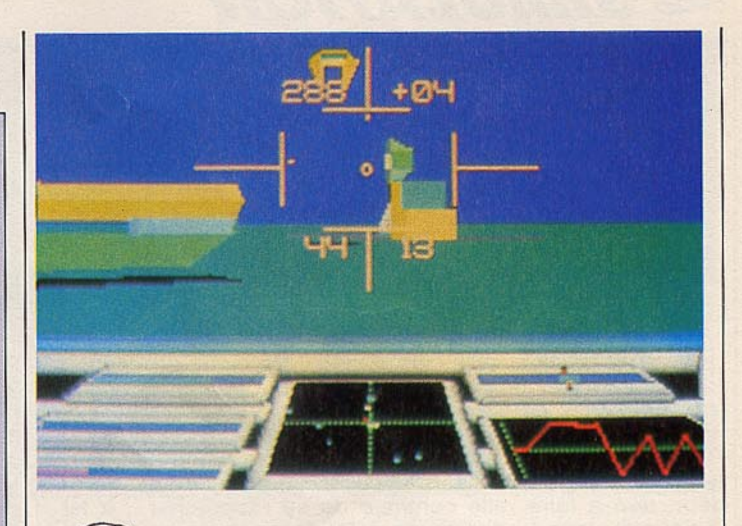
Avec la mode des clones qui sévit actuellement, il n'est pas étonnant de voir apparaître Voyager, un logiciel très proche de Starglider 2. Reprenant les mêmes principes, Voyager est aussi bien réalisé. Seul le manque de bruitages et l'absence de musique sont à regretter, mais une cassette audio est fournie, alors... Côté graphismes, c'est donc de la 3D formes pleines très bien animée, surtout dès que vous avez la possibilité de voler. C'est très rapide, rien à envier à Starglider 2, notamment lors des passages d'une lune à une autre, l'effet 3D est saisissant. Il s'agit dans l'ensemble d'un très bon programme qui devrait plaire à tout ceux qui ont aimé Starglider 2. Personnellement, je préfère Voyager qui, à mon goût, demande plus de jeu proprement dit, mais la nuance est subtile... A vous de juger.

Côté 3D, c'est encore mieux fait que Starglider 2...



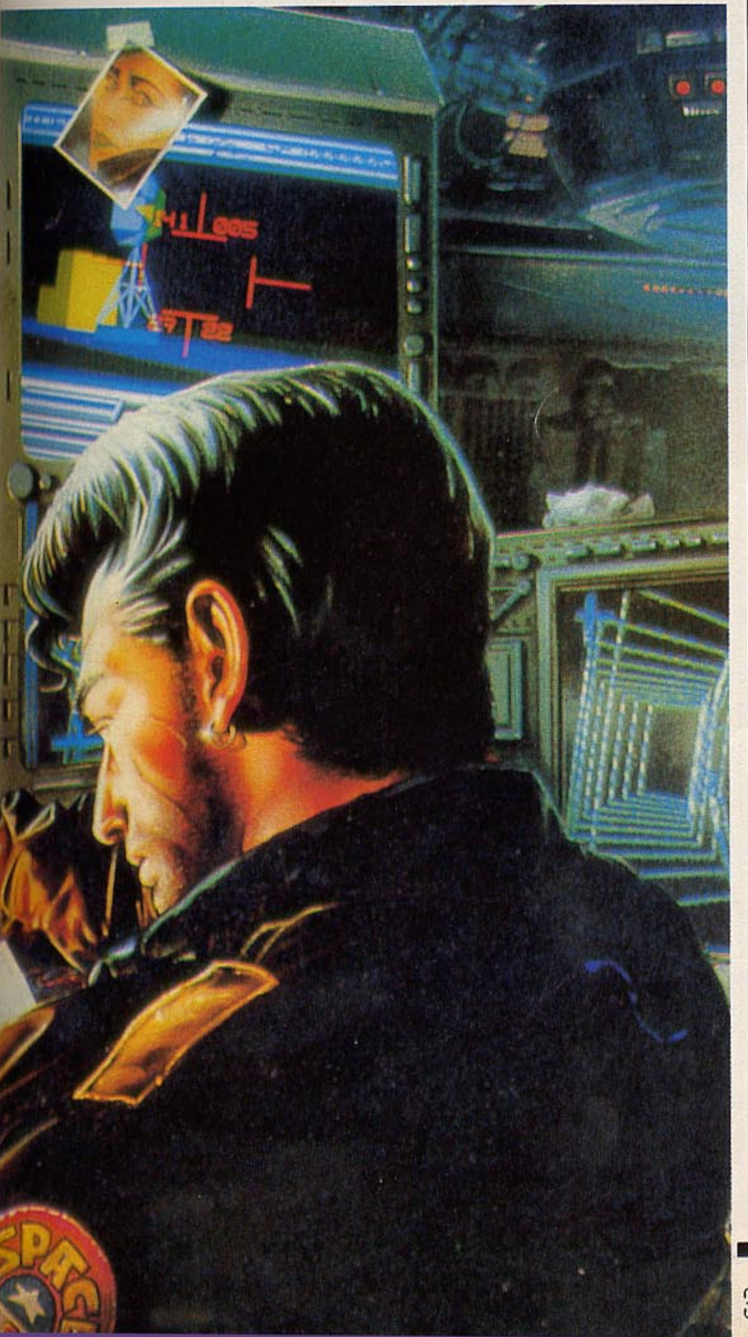
Voyager est le premier programme réalisé par Ocean uniquement pour 16 bits, et il faut bien avouer qu'ils ont fait très fort. Autant dire que des programmes comme ceux-là, ils peuvent nous en faire tous les jours, on ne leur en voudra pas. Les auteurs sont les programmeurs qui avaient fait Star Wars et Empire Strikes Back pour Domark, et qui font en ce moment même l'adaptation de Hard Driv'in, toujours pour Domark. Cette escapade chez Océan marque leur premier jeu en 3D formes pleines, et on peut dire que c'est une réussite. Côté 3D, c'est encore mieux fait que Starglider 2, et ceux qui n'avaient pas apprécié le côté aventure de ce dernier seront heureux d'apprendre que Voyager ne demande presque que des réflexes. Notons quand même que l'utilisation de nombreuses touches et le fait de devoir se déplacer avec tactique (si vous ne voulez pas mourir) permet tout de même de classer Voyager dans les simulations, même si l'arcade prime! Bref, si vous aimez l'action ou la 3D, Voyager est un soft à acheter en priorité.

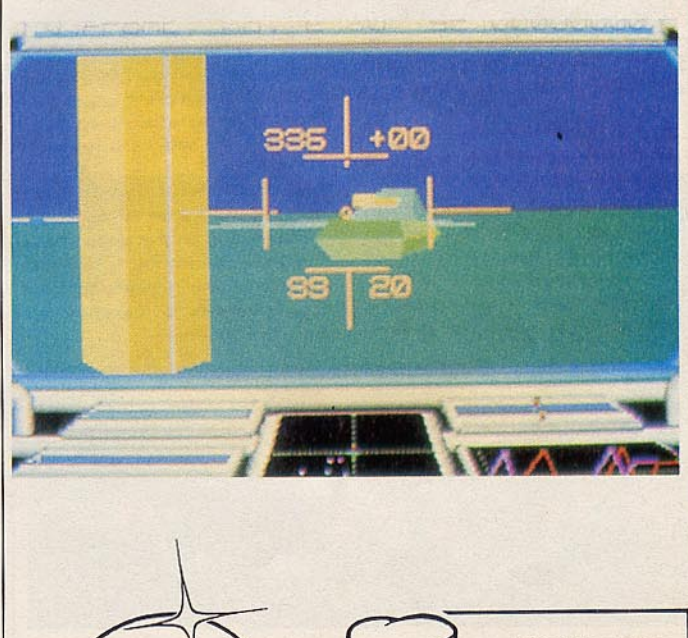
S.L





Un jeu d'arcade pur en 3D animée, voilà qui semblait être un défi bien difficile à relever. Et pourtant le résultat est une réussite. Avec des graphismes et une animation à la Starglider II, ce jeu de tir est prenant, voire passionnant . La première phase avec le tank est difficile, les ennemis attaquant de tous les côtés, et votre vitesse étant assez réduite. Une fois que vous pouvez survoler la planète, le jeu prend toute son envergure et vous vous retrouverez très rapidement crispé sur votre joystick. Une idée intéressante, qui a été bien exploitée.









VOYAGER

GRAPHISME: 92%

ANIMATION: 94%

SON: 83%

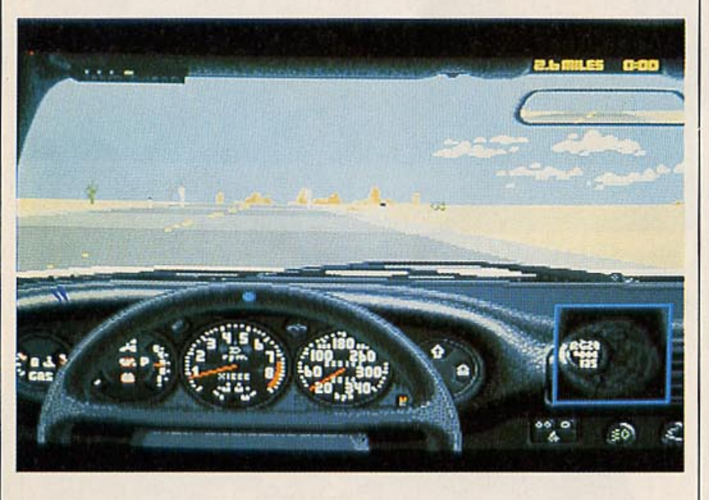
REALISME: 90%

INTERET: 93%

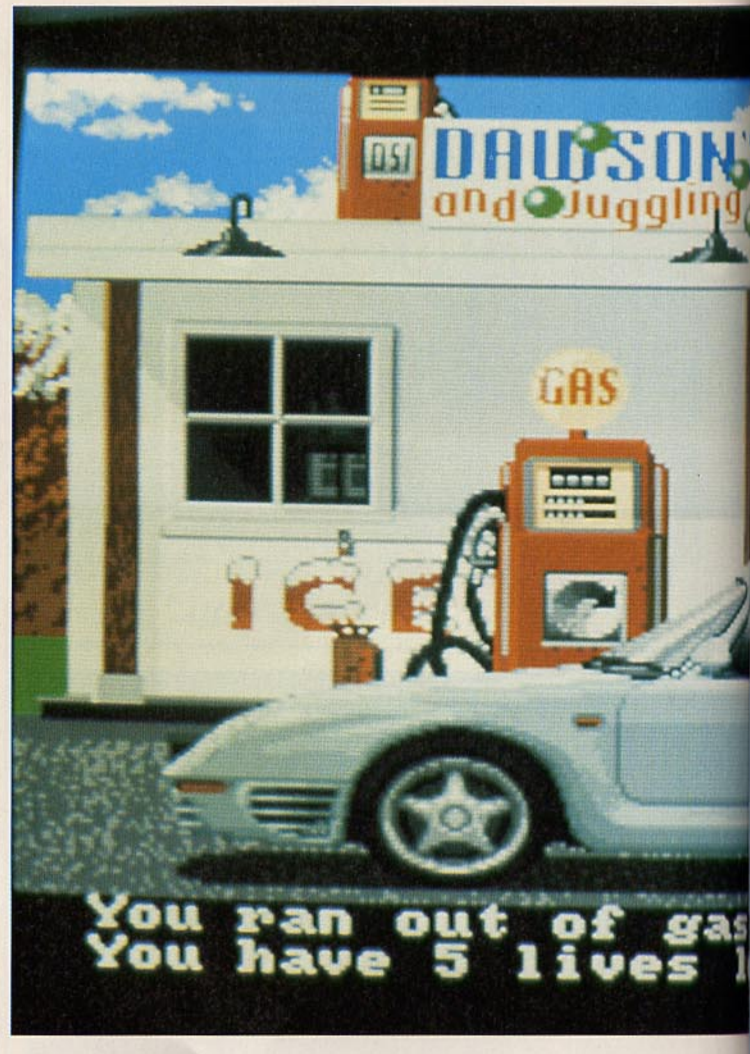
THE DUEL: TEST DRIVE 2

ACCOLADE env.300F 1 joueur
Système: Amiga / PC

Imaginez-vous au volant d'une Porsche 959 rutilante, roulant tranquillement sur les larges routes américaines. Personne ne vous dépasse, votre bolide atteint largement les 300 km/h en vitesse de pointe!
Tout à coup, dans votre rétro, une voiture rouge apparaît; elle grossit, grossit... vous appuyez un peu sur l'accélérateur, rien à faire, elle continue de se rapprocher... à tel point que vous la distinguez nettement: c'est une Ferrari F40! Alors, pied au plancher, une folle course s'engage dont le vainqueur sera le pilote le plus adroit.
La suite de Test Drive s'appelle "The Duel", car si vous n'avez pas choisi de vous battre contre le chronomètre, vous devez ici lutter contre un adversaire impitoyable (piloté par l'ordinateur) qui dirige un engin tout aussi véloce que le vôtre!
A quelques détails près, le principe du jeu est le même que celui de la première version: foncer d'une ville à l'autre le plus vite possible, distancer la police qui cherche à vous coincer, arriver avant votre concurrent.
Parallèlement à ce jeu sont vendus actuellement 2 autres logiciels qui ne peuvent fonctionner que si l'on possède celui-là. Le premier est "The Supercars", avec une sélection de 5 nouvelles voitures: Lotus Turbo Esprit, Ferrari Testarossa, Lamborghini Countach 500S, Corvette ZR1 et Porsche 911 RUF (cette dernière étant la plus rapide du lot, avec une vitesse de pointe qui frôle les 350 km/h!). Le deuxième scenery disk est "California Challenge", qui vous fera découvrir de nouveaux paysages et obstacles.

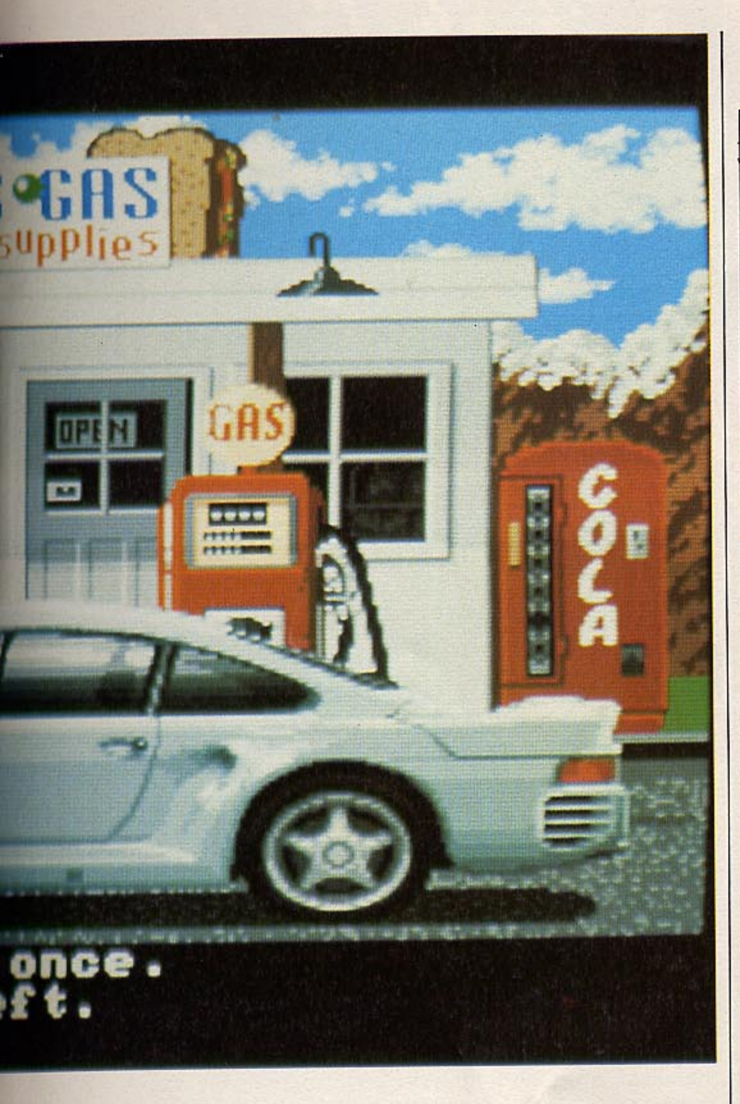


Quand l'on a aimé la première version, on ne peut qu'aimer la deuxième. Inutile désormais de vous donner la peine d'acheter Test Drive, si vous ne l'aviez pas, car la deuxième version est meilleure, du fait que l'on peut maintenant changer de parcours et affronter l'ordinateur. Toujours le même souci du détail (les moustiques viennent s'écraser sur le pare-brise). Une très bonne simulation.



Une version ST sortira certainement en septembre. La version Amiga est un peu meilleure que celle pour PC, mais à peine!







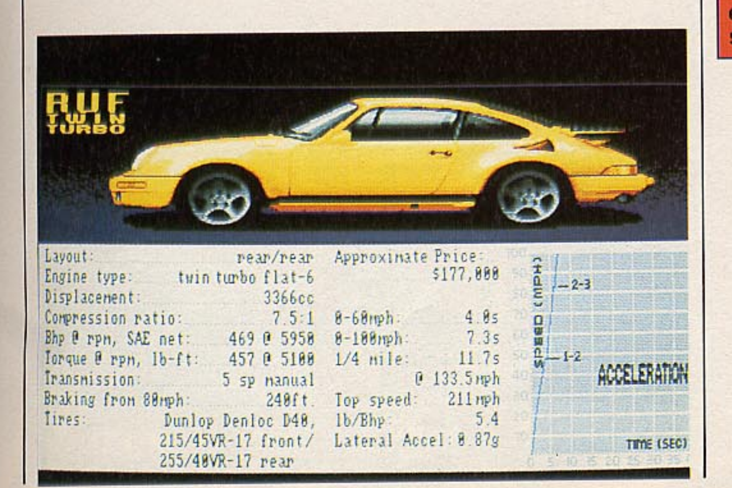
J'avais déjà passé de très bons moments avec Test Drive première édition. The Duel est bien dans la même lignée, avec toute la classe et le sérieux de fabrication d'Accolade. Encore une fois, rien à redire: pour moi, c'est le meilleur jeu de voiture actuellement disponible. Les petits défauts, disons plutôt les insuffisances de Test Drive n°1 ont été revues et corrigées: un adversaire est là qui vous pousse dans vos derniers retranchements; le paysage aussi est plus varié, plus sympa. Une idée géniale: celle d'avoir prévu d'adapter la force du concurrent (commandé par l'ordinateur) et des obstacles (densité de circulation) en fonction de la vôtre; plus vous le choisissez faible, plus c'est facile, mais moins vous marquez de points. Un conseil, prenez votre Lamborghini et foncez chez votre revendeur!



Cette suite de Test Drive est proche de la perfection.



Cette suite de Test Drive est proche de la perfection. Ici encore une fois, Accolade s'est attaché au réalisme et tous les détails ont été soignés: les dérapages contrôlés, le rétroviseur, le pare-brise, les high-scores... jusqu'aux phares de votre adversaire qui vous poursuivent dans le noir des tunnels. Les deux disks scénarios (pour les voitures et les paysages) apportent la variété qui manquait à la première version du jeu. Bien sûr, acheter trois logiciel d'un coup, ça fait cher! Mais c'est incontestablement la meilleure course automobile actuelle, l'impression de conduire une vraie voiture de sport est toujours présente, et la sensation de vitesse est, il me semble, mieux rendue que dans le premier Test Drive.



TEST DRIVE II

GRAPHISME: 95%

ANIMATION: 65%

SON: 91%

REALISME: 89%

INTERET: 92%

DANS GENERATION 4 NUMERO 13

Numéro Spécial: Il revient, et cette fois-ci, il est avec son père!

TESTS:
- CASTLE WARRIOR
- DARK SIDE
- TOTAL ECLIPSE
- MICROPROSE SOCCER
- ULTIMA V
- TIME SCANNER
- CHUCK YEAGER 2
- STEEL THUNDER
- CHAOS STRIKES BACK

SPECIAL PREVIEWS:
- TOUS LES PROJETS DE LA RENTREE 89, AVEC DES REPORTAGES CHEZ LES GRANDS DU JEU, DES EXCLUSIVITES INCROYABLES ET DES INTERVIEWS.

DES CONCOURS AVEC DE NOMBREUX PRIX

NUMERO DOUBLE D'ETE!

LA DERNIERE SEMAINE DE JUIN:
SORTIE DU NUMERO LE PLUS FOU DE GENERATION 4!

STAG

EAS Software env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST



STAG est un jeu de simulation commerciale interplanétaire, faisant tout de suite penser à Elite et à ses clones. Au début du jeu, vous possédez un vaisseau spatial et vous appartenez à la "Space Trading Company". Votre but est de vous enrichir, et donc d'augmenter le nombre de vos vaisseaux de commerces. Pour ce faire, vous allez de planète en planète, achetant et revendant certains produits, suivant les prix. Il faut bien entendu éviter les pirates qui sillonnent l'univers, à la recherche de vaisseaux spatiaux commerçants pour les piller. Le soft se joue entièrement à la souris par un système d'icônes! Vous pouvez réparer ou acheter divers équipements supplémentaires pour votre vaisseau: boucliers protecteurs, système de propulsion, armes, soute supplémentaire, fuel. Lors de l'achat de marchandises à un extra-terrestre, vous pouvez discuter le prix, en bon commerçant que vous êtes. Certains baisseront leur prix, d'autres se montreront intraitables et couperont les communications. Le plus grand danger vient en fait des pannes de carburant, à cause des nombreux voyages que vous effectuez. Alors faites attention, et prouvez à l'univers entier, qu'il n'y a pas plus commerçant qu'un bon vieil Homo Sapiens.



Avec Sundog et Elite surtout, ce type de jeu n'est pas nouveau: vous achetez des produits sur une planète à bas prix pour les revendre sur une autre où ils sont considérés comme produits de luxe. Il aurait fallu de sérieuses innovations pour rendre ce soft compétitif, mais ici vous n'aurez que du classique. Très peu de marchandises à acheter, 3 types d'armes pour votre vaisseau, autant de moteurs et de boucliers différents. En bref, l'interêt est vraiment limité et comparé à ses prédécesseurs du genre, il semble franchement ridicule. Dommage car les graphismes sont sympas et l'utilisation des icônes pratique.

Pas de version PC prévue.

STAG

GRAPHISME	71%
ANIMATION	-
SON	-
REALISME	15%
INTERET	22%

AVENTURE

KULT

EXXOS env.250F 1 joueur
Système: ST

Après la grande catastrophe, vivent sur terre deux races. Les Normaux et les Tuners, mutants télépathes, pourchassés par les Normaux, qui cependant essaient de reconstruire le monde . Et puis il y a le Temple, où les Protozorks attendaient la venue de leur dieu, Zork. Celui-ci est apparu voilà peu de temps, descendu des cieux dans un drôle d'objet volant et depuis ce jour, les Protozorks massacrent les Normaux et les Tuners. Vous êtes Raven, jeune Tuner, qui faisait avec Saï Faï (sa fiancée) une mission de reconnaissance. Mais une rencontre avec des Protozorks vous a obligé à vous séparer, et maintenant, elle est prisonnière du Temple et de ses fidèles. Pour la libérer, vous vous laissez capturer par les Protozorks, malgré l'interdiction du Rézo, centre de contrôle des psys. Emmené au temple, il vous faudra passer 5 épreuves et y survivre, puis explorer le temple, à la recherche de votre Tuner adoré. Pour vous aider, il y a tout d'abord Foetus, amplificateur de vos pouvoirs psys, qui vous permet d'entrer en communication avec le Rézo (son langage est assez frustre!). Mais surtout, il vous faudra compter sur votre intelligence et vos 8 pouvoirs (supervision, lire les pensées, télékinésie, tuer, etc...), qui sont cependant limité par la fatigue. Vous trouverez de nombreux objets et quelques armes, et vous rencontrerez dans le temple de nombreux personnages, pas très sympathique dans l'ensemble. Par un système d'icônes très astucieux, vous aurez accès à chaque instant à un grand nombre de possibilité d'actions. Bien souvent, il existe plusieurs moyens pour résoudre un problème alors, réfléchissez vite et bien. Tout ce logiciel se déroule dans un monde étrange et inquiétant, alliant science-fiction et fantastique, donnant une atmosphère très spéciale. Alors combattez les seïdes de Zork, et si vous en avez l'occasion détruisez cet être malfaisant, car son pouvoir ne cesse d'augmenter, et demain il sera trop tard.

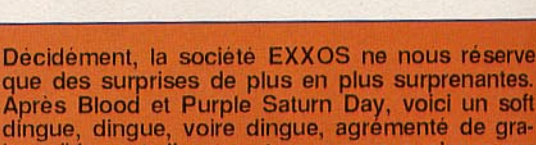


A

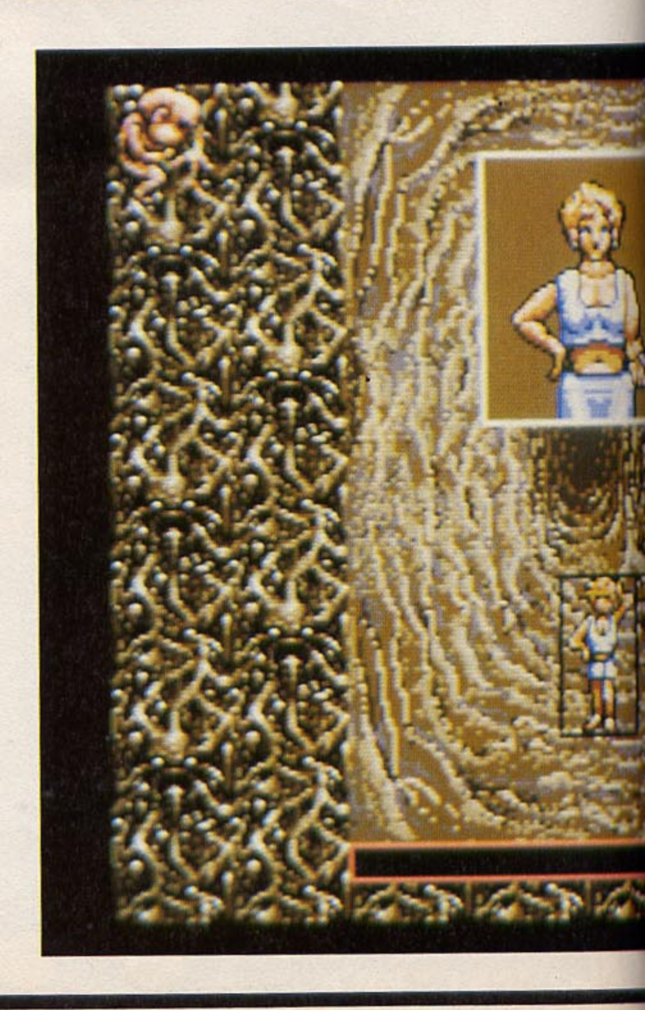
S.L

Ata Ata Hoglo Hulu! Kult est enfin disponible pour ST, et la joie revient dans mon cerveau de Tuner. Je ne sais si c'est encore Exxos qui utilise son puissant pouvoir de brouilleur d'esprit, mais j'ai du mal à trouver mes mots en jouant à ce joyau de graphisme, d'animation et de scénario qu'est Kult. Un conseil: si vous ne voulez pas être sacrifié sur l'autel d'Exxos tel un Trompe par une bande de Protozorks ahuris, ACHETEZ Kult! Er Tot Zaglo Hulu Hulu! (NDC: Piiiin Poooon Piiiin Pooon...)





Décidément, la société EXXOS ne nous réserve que des surprises de plus en plus surprenantes. Après Blood et Purple Saturn Day, voici un soft dingue, dingue, voire dingue, agrémenté de graphismes bizarroïdement dingues et encore vous n'avez pas vu la vidéo qui servait de promotion pour Kult: on y assiste au sacrifice d'un Tromp au dieu Exxos (je comprends le pourquoi du comment de leurs softs). Que dire sur Kult? Il me plaît beaucoup grâce à ses graphismes attachants, à ses dialogues très enrichissants, sans parler des voix des personnages. Les épreuves, quant à elles, sont assez difficiles mais lorsque vous aurez compris l'astuce tout ira pour le mieux. Si vous avez acheté les précédents produits de cette société, ne ratez pas Kult (ce message s'adresse aussi aux autres). Je terminerai mon article par une petite question destiné au dieu EXXOS: à quand la musique MIDI sur vos (superbes) jeux? Ata Ata Hoglo Hulu!





D.L

En ces jours ensoleillés, je viens de découvrir une autre raison de me réjouir. EXXOS nous propose encore une fois un logiciel de très, mais alors vraiment, de très grande qualité. Le scénario de ce logiciel est fabuleux, tant par sa conception que par son originalité. Les graphismes et le système de jeu sont eux aussi plus qu'une réussite, et surtout ils correspondent très bien à l'ambiance du jeu. Envoûtant serait un qualificatif approprié, mais ce ne serait que le premier d'une longue liste de compliments. Le temple semble être assez étendu et des plans sont indispensables pour s'y retrouver. Quan aux cinq épreuves au début du jeu, le meilleur moyen d'y survivre n'est peut être pas de toutes les gagner, qui sait?

KULT

SCENARIO: 100%

GRAPHISME: 96%

COMMANDE: 92%

ST INTERET: 91%

DIFFICULTE:
-débutant: 70%
-confirmé: 50%
-expert: 30%

Les versions Amiga et PC seront disponibles d'ici la sortie du journal.

AVENTURE

A-320

LORICIELS env.200F 1 joueur
Système: ST



A-320 est un logiciel de chez Loriciels (ça rime). Si on en croit la documentation qui l'accompagne, il s'agit d'un jeu d'aventure couplé à un simulateur de vol. Votre journée commence alors que vous êtes au volant de votre voiture (avec les clés dans la poche) à l'entrée du parking de l'aéroport. Vous apprenez que vous êtes le commandant de bord d'un avion de ligne et votre vol décolle dans quelques heures. Vous devez donc consulter la météo et le numéro de votre vol avant de vous diriger vers l'accès aux pistes en passant par la brasserie afin de récupérer votre portefeuille (tiens je ne me rappelais pas l'avoir perdu?). Ensuite vient la phase de simulation (un peu simplette) et vogue vers l'avanture...
L'écran est divisé en 4 sections, la première représente ce que vous voyez (en digitalisations noires et blanche) sur laquelle vous décidez de vos déplacements. Sur la droite, la vue montre ce que voit un homme (inconnu pour le moment...). Sur la troisième, vous pouvez écouter ce que vous disent certains personnages rencontrés et agir!



Je vous conseille vivement de ne pas acheter A 320, non pas parce qu'il est nul (quoique...) mais pour encourager les programmeurs de chez Loriciels à nous fournir de bons produits. En effet, je me demande comment après avoir édité Skweek, ils osent nous sortir un machin pareil. Non seulement la doc ne vous apprend rien, mais le jeu est aussi intéressant que cette dernière. Doté d'affreuses digitalisations et d'un bip sonore qui vous écorche les oreilles (sans vous parler du simulateur qui est franchement la-men-ta-ble!), A 320 ne s'adresse même pas à des gens qui débutent dans les jeux d'aventure. Je crois que je vais m'arrêter là sinon je ne vais pas tarder à dire des méchancetés d'A 320...



A-320

SCENARIO: 41%
GRAPHISME: 48%
COMMANDE: 24%
INTERET: 45%
DIFFICULTE:
-débutant: 45%
-confirmé: 35%
-expert: 25%

Pas de version Amiga ou PC prévue.

BATTLETECH

INFOCOM env.300F 1 joueur
Système: Amiga / PC

Directement inspiré du jeu de rôle et des dessins animés du même nom, ce jeu se déroule dans le monde futuriste du 31ème siècle. En ces temps de guerres entre différents clans, les conflits se règlent par l'intermédiaire de Mechs, robots géants humanoïdes, dirigés par les humains qui sont à bord: les Mechwarriors. Vous êtes Jason Youngblood, jeune fils d'un célèbre Mechwarrior, et vous êtes à l'école pour devenir à votre tour un valeureux guerrier. Et alors que vous vous entraînez, des ennemis attaquent et anéantissent le centre d'entraînement. Vous êtes un des rares survivants, et vous jurez de vous venger. Pour cela, il vous faudra d'abord retrouver les membres de votre famille, dans une ville avoisinante. Ensemble, vous pourrez combattre et anéantir l'envahisseur, devenant ainsi un héros, comme l'était votre père. Vous dirigerez votre personnage, seul au départ, qui par la suite, rejoint par sa famille constituera un groupe (un peu comme dans Ultima). Vous pourrez explorer les villes et les forêts, mais attention aux mauvaises rencontres. Il existe plusieurs sortes de Mechs, certains étant mieux armés, d'autres plus rapides, alors observez bien les forces qui vous attaquent, la fuite étant toujours une solution acceptable. L'utilisation de la souris est très pratique, et le système de jeu assez simple, avec la possibilité de faire des sauvegardes. En bref, un jeu de rôle très original, qui mélange l'arcade et la reflexion de façon très subtile.



Je joue à Battletech (le jeu de plateau) depuis des années et je suis heureux de voir que je ne suis plus le seul à m'y intéresser. En effet, Infocom fait son grand retour avec une tonne de géniaux jeux d'aventure dont Journey et Battletech, agrémentés de superbes graphismes, mais Battletech est plus qu'un jeu d'aventure: c'est un véritable jeu interactif futuriste, dans le style d'Ultima, doté en plus d'un scénario en béton armé et d'un intéret #!#@!~$**%§!. Si vous n'avez jamais piloté un méga-robot, c'est le moment pour vous y mettre car Battletech en vaut vraiment la chandelle et je suis sûr que vous ne tarderez pas à venir à Battletech jeu de rôle et pourquoi pas à Titanicus, présenté dans la rubrique Gen4 & Jdr. Je commence vraiment à regretter de ne pas posséder d'Amiga car j'ai vraiment eu le coup de foudre pour les derniers jeux d'Infocom. Sniff!

BATTLETECH

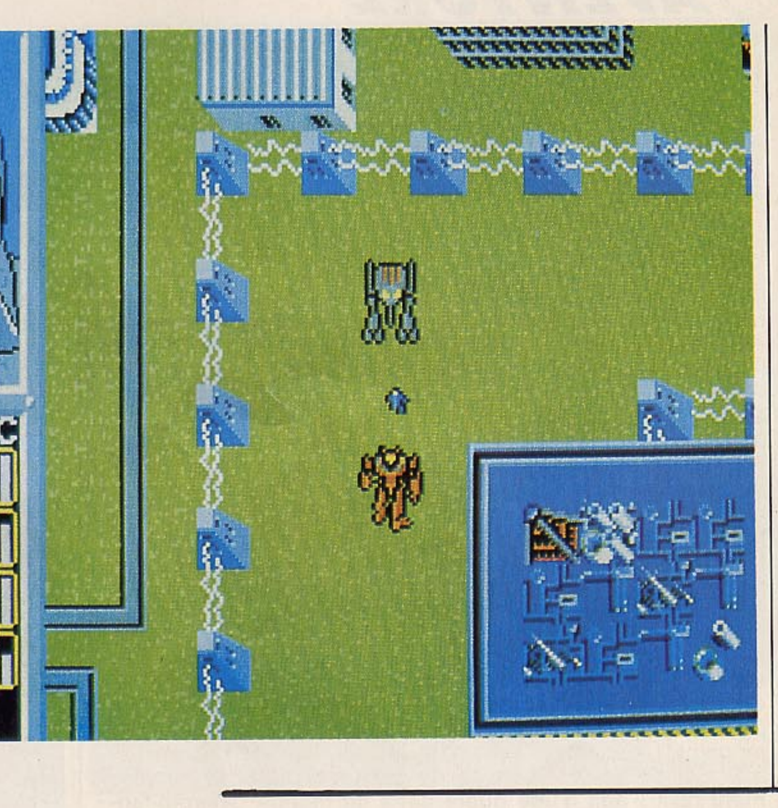
SCENARIO: 93%

GRAPHISME: 78%

COMMANDE: 87%

INTERET: 89%

DIFFICULTE:
-débutant: 75%
-confirmé: 50%
-expert: 25%



D.L

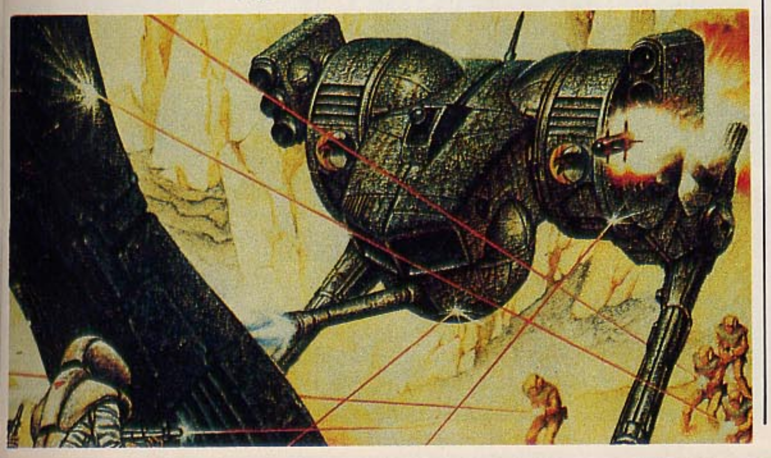
Infocom a encore frappé avec ce formidable soft! Les graphismes sont très jolis, rendant très bien l'ambiance du jeu de rôle. Le jeu est assez simple à utiliser même pour les combats, et en cas de difficulté, l'ordinateur peut les résoudre à votre place, option remarquable et remarquée. La première partie, dans le centre d'entrainement, permet de s'améliorer dans le maniement des Mechs, et surtout d'apprendre à combattre. C'est indispensable. Vous pouvez aussi vous enrichir, en achetant des actions et en les revendant. Le pays semble être très grand et avec un scénario en béton, la durée de vie de ce jeu va satisfaire les plus exigeants. Un jeu passionnant qui nous occupera pendant quelque temps.

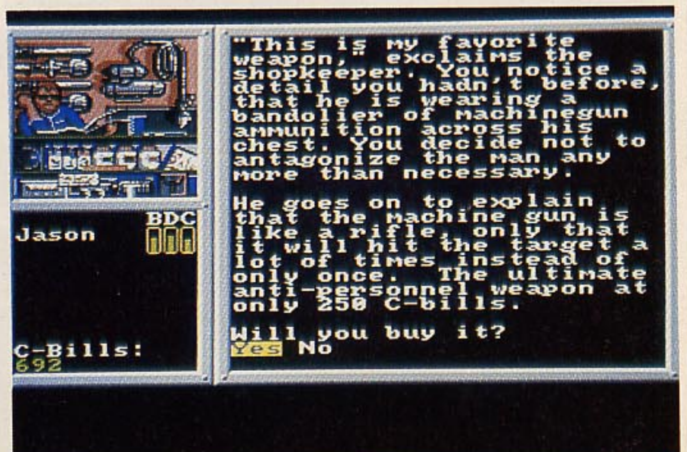
Une version ST est prévue. Pas de date de sortie annoncée.

...avec un scénario en béton, la durée de vie de ce jeu va satisfaire les plus exigeants.

S.L

Battletech est enfin arrivé sur PC et Amiga, et on peut dire que c'est une réussite! Bien basé sur le jeu de plateau et le jeu de rôle, on y retrouve tous les éléments de scénario, jusqu'aux Guerres de Succession. Battletech est un jeu à la Ultima où l'on dirige parfois un personnage, parfois un robot, et, à partir d'un moment, un groupe de personnes! J'ai bien aimé les combats tactiques, mais c'est surtout le scénario qui est intéressant, avec des rebondissements très intéressants, chose rare dans les jeux d'aventure. Comme en plus la réalisation est de qualité, avec des animations réalistes, j'aime beaucoup Battletech, même si le jeu est un peu simple et se termine rapidement, lorsqu'on est un habitué des jeux de ce type. A noter tout de même le monde immense dans lequel on évolue!





JOURNEY

INFOCOM env.300F 1 joueur
Système: Amiga

Je suppose que vous avez tous entendu parler des Jeux Dont Vous Etes Le Héros et que certains y ont déjà joué. Il en existait quelques-uns sur micro, plus ou moins bons, et désormais il y aura Journey. Journey est nettement plus élaboré que ses prédécesseurs sur tous les points. En effet, dans ce jeu, vous dirigez quatre personnages: Bergon, un solide guerrier, Praxix le magicien, Esher, un physicien très charismatique et Tag un jeune apprenti qui parcourt les routes à la recherche d'aventures. Chaque personnage possède des compétences selon sa profession, son expérience et sa situation. L'originalité de Journey vient du fait que vous vivez l'aventure par la bouche de Tag. Ce n'est pas très clair, la manière dont j'explique (NDC: ce n'est pas la peine de le signaler, on ne t'en veut pas): en effet, dans ce ce jeu, le texte est présenté sous la forme d'une histoire racontée par le jeune Tag. Par exemple, si vous discutez avec une personne, le texte décrira le contexte, les dialogues et les réponses sans que vous n'ayez eu à taper quoi que ce soit au clavier. De temps en temps, un personnage viendra se joindre à votre équipe et d'autres vous quitteront pour un moment. Le scénario est quant à lui à l'échelle des ancien Infocom ce qui est une solide référence. Disons simplement qu'il s'agit d'une quête dans un monde d'héroïc-fantasy, et que tous les éléments habituels de ce genre de jeu sont là, plus quelques surprises! La boîte de Journey contient outre le manuel d'instruction, une superbe carte de la région en couleur et une petite bourse de velour pourpre contenant un magnifique fragment de cristal... Mais je ne vous en dis pas plus.



Décidément, Infocom revient à la charge, après Battletech, car voici Journey, un roman informatique dont vous êtes LES Héros. J'adore les jeux d'aventure qui n'ont pratiquement pas de texte à taper. Eh bien ici, je suis comblé car il n'y a rien à écrire, ce qui vous facilite grandement la tâche et vous aide à mieux vous imprégner de l'histoire (sans vous interrompre constamment pour fouiller votre grammaire anglaise). Je ne vous dévoilerai rien du scénario (qui est, ma foi, très sympathique, pour ne pas dire génial!) car ce ne serait pas honnête envers vous, mais vous avez ma parole qu'il ne vous décevra pas. De plus ce logiciel a un caractère très ludique car vous savez que le nombre de lecteurs (de livres) a baissé depuis que l'informatique est apparue; je peux vous dire qu'avec Journey, vous reprendrez le goût de la lecture (je vous le dis par expérience). Une dernière chose: si vous voulez jeter votre Amiga à la poubelle pour vous acheter un Spectrum, donnez-le moi (l'Amiga, pas le Spectrum) car j'ai bien envie de finir Journey (je ne pense pas qu'il sorte sur ST et ça me chagrine beaucoup).

JOURNEY

beckoned us with the promise of food and drink.

We entered the provisioner's shop, and introduced ourselves to the proprietor, a portly man named Webba. "Look around, look around!" he said, proudly, though (if the truth be told) there was not much to be proud of. Still, this would be our last chance to provision ourselves before moving south to whatever lay beyond.

Scanning the shelves, filled mostly with foodstuffs, we could not fail to notice an unusual map tacked to the wall behind the counter.

The Party — Individual Commands

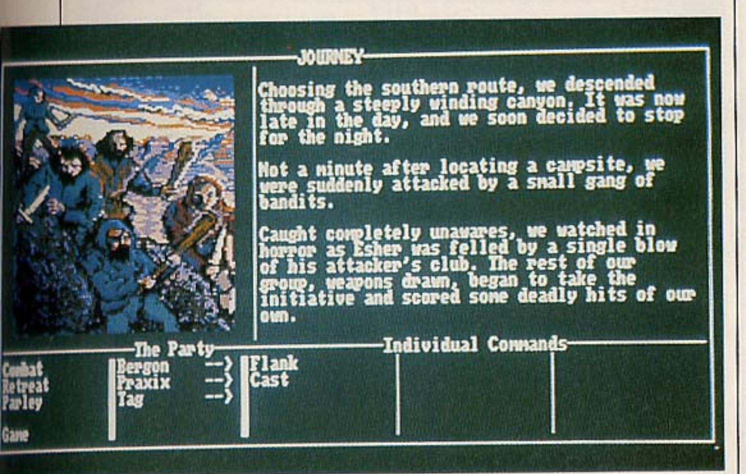
Exit
Game

Bergon -->
Praxix -->
Esher -->
Tag -->

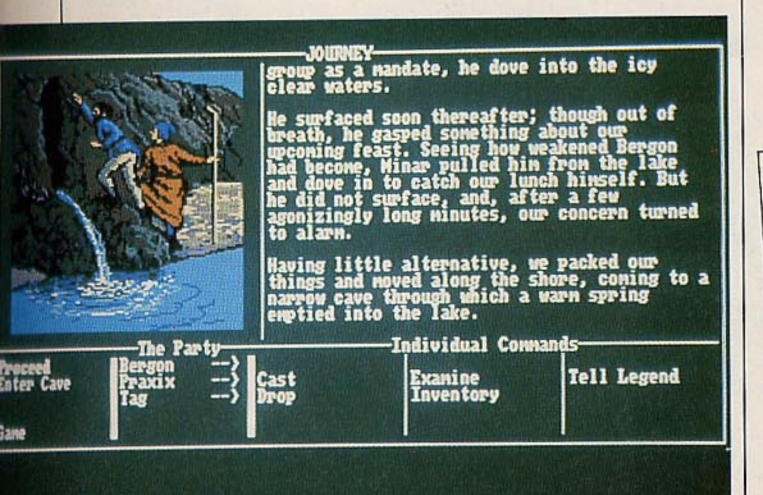
Examine
Look Around
Buy
Sell
Inventory

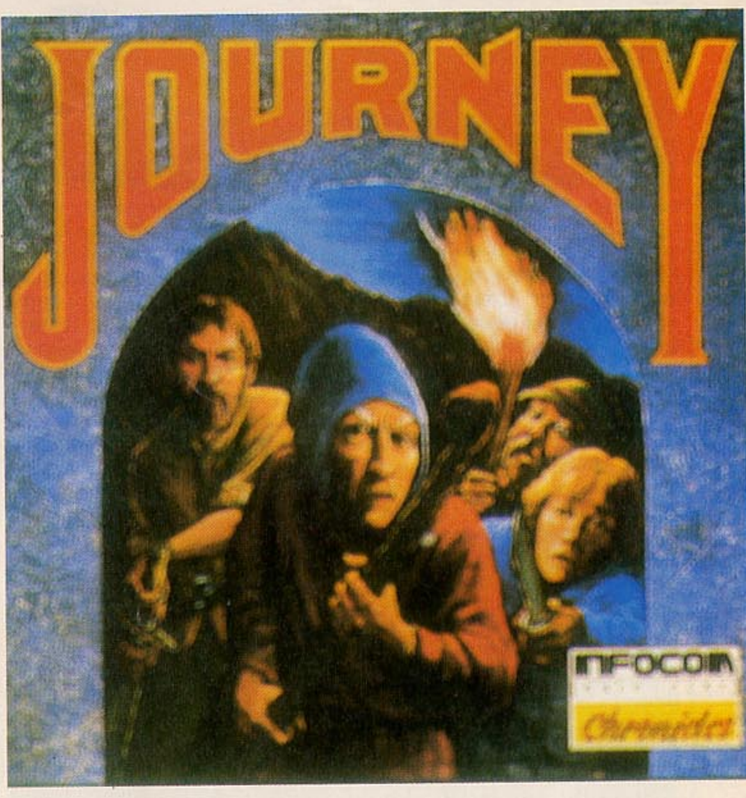
S.L

Je dois avouer que je suis anti-"livres dont vous êtes le héros". Pourtant, Journey est l'un des plus intéressants jeux d'aventure auquel j'ai joué récemment. Cela vient d'abord du fait que l'on dirige plusieurs personnages, mais en plus, le scénario est réellement bon, valant même celui de certains excellents scénarios (ii) de jeux de rôle! Mais Journey devient très bon là où les "livres dont vous êtes le héros" pêchent: dans le style. Journey est écrit par quelqu'un qui sait raconter des histoires, et l'on est vite pris dans ce roman informatique interactif! Enfin, une dernière bonne idée est celle d'avoir en fin de partie un résumé de l'histoire où l'ordinateur donne des astuces pour aller plus loin la fois d'après! Journey est un logiciel à posséder si vous comprenez bien l'anglais!



Ici, non seulement les graphismes sont beaux, mais en plus le scénario est intéressant...





D.L

Enfin une adaptation passionnante des livres dont vous êtes le héros, car il faut reconnaître que les tentatives précédentes s'étaient soldées par des échecs. Ici, non seulement les graphismes sont beaux, mais en plus le scénario est intéressant et le système de jeu très pratique. Chaque personnage peut agir indépendamment des autres. L'élément qui m'a plus spécialement surpris, c'est le style des descriptions des lieux et des actions, qui rendent ce jeu très prenant et très réaliste, le rapprochant par ce côté des meilleurs jeux d'aventure d'heroïc-fantasy. En outre, il est appréciable qu'après un échec, certains renseignements expliquant la cause de ce dernier soient accessibles, permettant d'éviter de commettre deux fois la même erreur.

Une version PC arrive prochainement. Une version ST pourrait être développée bientôt.



JOURNEY

SCENARIO: 87%

GRAPHISME: 89%

COMMANDE:86%

INTERET: 92%

DIFFICULTE:
-débutant: 55%
-confirmé: 45%
-expert: 25%



SHOGUN

INFOCOM env.400F 1 joueur
Système: Amiga

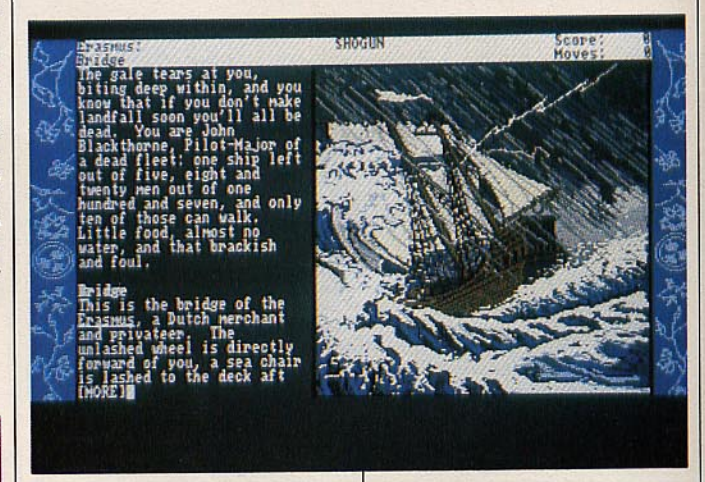
Qui n'a pas lu le roman de James Clavell ou vu la série télévisée avec Richard Chamberlain, retraçant l'épopée d'un navigateur anglais débarquant au japon, John Blackthorne? Vous jouez le rôle de cet homme, en cette année de l'an de grâce 1600, et vous devez survivre et participer à l'histoire de ce pays où l'honneur est plus important que tout. Ce jeu d'aventure en anglais possède quelques dessins qui agrémentent le scénario. Celui-ci est particulièrement complexe, reposant essentiellement sur des dialogues et sur les relations entre divers personnages. A cette époque, samouraïs et ninjas se rencontrent couramment, l'honneur étant la seule ligne de conduite raisonnable. Pendant tout le jeu, les personnages continuent à se déplacer et à vivre normalement, et retrouver tel ou tel individu ne signifie pas retrouver un endroit particulier, où il demeure en permanence. Au début du jeu, en tant que pilote du navire, vous devez le sauver et le mener jusqu'au Japon, à travers un ouragan. Après cela, vous vous retrouverez complètement plongé dans l'univers oriental médiéval du pays du soleil levant. Vous avez accès à tout moment à des astuces, qui vous indiqueront la marche à suivre dans une situation précise ou lors d'une rencontre avec un personnage important. Une très belle fresque historique, où se mêlent honneur, aventure et amour.



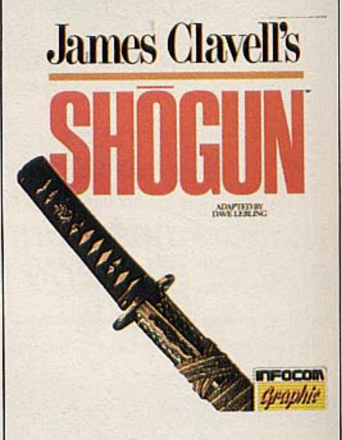
Une fresque historique? C'est évident! Un grand jeu d'aventure? Pour moi, cela ne fait aucun doute. Outre la qualité du scénario, les programmeurs ont bien rendu l'atmosphère du roman, l'intrigue politique se mêlant étroitement aux histoires d'amour et d'honneur. L'idée des 'hints', renseignements donnés sur un personnage, ou sur un lieu du jeu, est magnifique. Quoi de plus pénible en effet que de rester coincé des heures à un endroit d'un jeu d'aventure? Mais il ne faut pas en abuser, car quel plaisir aurait-on à tricher de la sorte? En plus, même avec cette aide, il ne sera pas donné à tout le monde de finir cette aventure rapidement.



Les jeux d'Infocom ont fait mon bonheur durant bien des années, du temps où ils ne comportaient pas de graphismes, et tout le monde se souvient d'Hitchicker's Guide To The Galaxy (le jeu), de Zork, d'Enchanter ou encore de Bureaucracy. C'est donc avec une impatience non accompagnée d'une certaine inquiétude que j'attendais de voir ce qu'allaient donner les Infocom graphiques. Eh bien aujourd'hui, je suis soulagé, car si on trouve en effet des images (superbes d'ailleurs) illustrant certains passages de l'aventure, le scénario est toujours aussi bon et les descriptions toujours aussi nombreuses. Shogun possède cependant un gros défaut: il est très complexe, et ne s'adresse qu'à d'excellents joueurs! Mais j'adore ça quand même!



La version PC arrivera bientôt. Une version ST devrait être développée.







SHOGUN

SCENARIO: 91%

GRAPHISME: 67%

COMMANDE: 80%

INTERET: 91%

DIFFICULTE:
-débutant: 80%
-confirmé: 65%
-expert: 50%

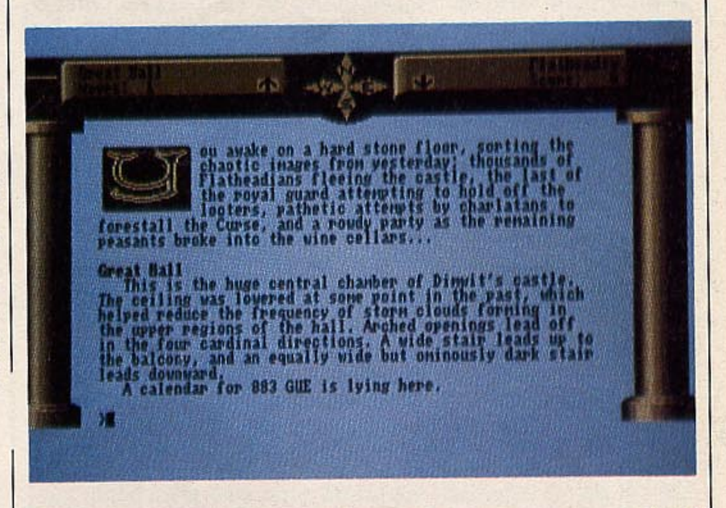
ZORK ZERO

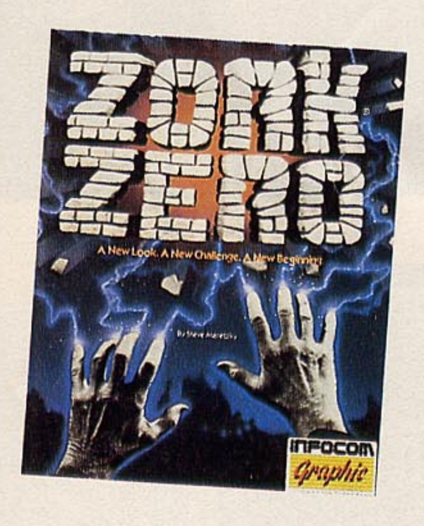
INFOCOM env.400F 1 joueur
Système: Amiga

Tout le monde se souvient de la trilogie ZORK, dans un monde médiéval de magie et de mystère. Lors de leur sortie, les épisodes précédents étaient des jeux d'aventures sans graphismes. Cependant ils ont eu un succès mondial, et cela était dû à leurs scénarios très complexes et intéressants. ZORK ZERO se situe chronologiquement avant la trilogie (ce qui explique ce nom), et si la qualité et la complexité du scénario a été conservée, des graphismes parsèment désormais ce jeu. L'anglais utilisé n'est pas à la portée de tout le monde et un dictionnaire est nécessaire de temps en temps (sauf pour les habitués du genre). Il y a longtemps de cela, un de vos ancêtres assista à l'apparition du sorcier à la cours du roi, lorsqu'il lança une malédiction sur le royaume tout entier. Seul votre ancêtre remarqua le morceau de parchemin que le magicien perdit lors de ces événements malheureux. Depuis, le royaume s'effrite, sous l'emprise de la malédiction. Grâce à ce parchemin, vous serez peut-être le sauveur du pays. Un élément nouveau vient des "astuces" (hints), qui permettent de connaitre pour certaines situations la voix à suivre. Il faut bien évidemment que le joueur ne les utilise que s'il est vraiment bloqué, et s'il a tout essayé, sinon il ne trouvera aucun plaisir à finir l'aventure. Une autre nouveauté vient d'une carte, que l'ordinateur remplit tout seul après que soyez passé à un endroit. On peut aussi se déplacer sur la carte, ce qui accélère les voyages. Un nouvel épisode qui semble aussi passionnant que les précédents.



Quelle surprise que ce logiciel! Ceux qui ont déjà joué aux trois premiers épisodes seront surpris de découvrir que ce nouveau Zork se déroule avec les autres. Ils seront assurément ravis de voir de superbes graphismes agrémenter un jeu dont les descriptions sont toujours aussi détaillées et n'ont pas perdu d'importance au détriment des graphismes. L'option de cartographie en ravira plus d'un, et le fait de trouver un jeu dans le jeu (une partie de cartes) change un peu des habituels jeux d'aventure. Il n'y a vraiment rien à redire: Zork Zero est excellent, même s'il est aussi dur que les anciens Infocom. Un bon point cependant pour les aides de jeu incorporées qui vous permettront de vous sortir des mauvais pas.







D.L

Voici un autre jeu d'aventure d'Infocom nouvelle formule. Avec cette fois, quelques graphismes et surtout un système de jeu (analyseur de syntaxe, carte, etc...) très pratique, et toujours une histoire complètement géniale. Je tiens tout particulièrement à parler des petits dessins qui représentent les endroits où vous passez. Plutôt que d'encombrer le jeu par beaucoup de belles images, seul certains endroits sont représentés de cette manière, tous les autres sont figurés par de petits dessins très suggestifs. Ainsi, Infocom a su garder la qualité et la complexité de ses jeux d'aventures, tout en améliorant énormément l'environnement. Bravo, et merci pour les joueurs!

Une version PC ne tardera pas. Une version ST est "possible"!



ZORK ZERO
SCENARIO: 87%
GRAPHISME: 70%
COMMANDE: 85%
INTERET: 90%
DIFFICULTE:
-débutant: 75%
-confirmé: 50%
-expert: 25%

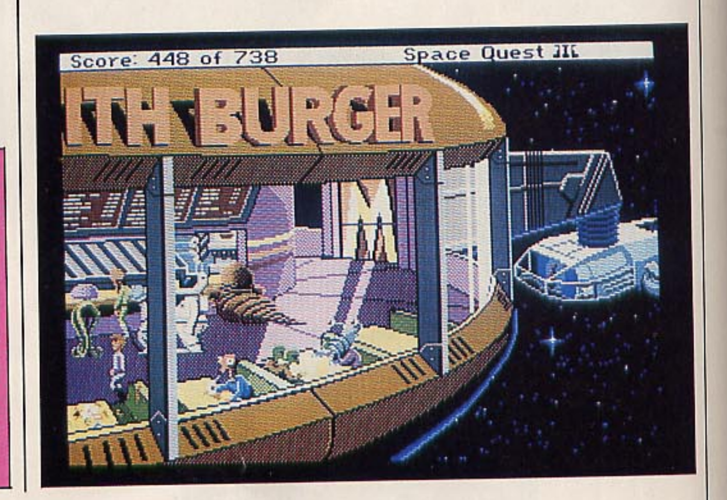
SPACE QUEST III

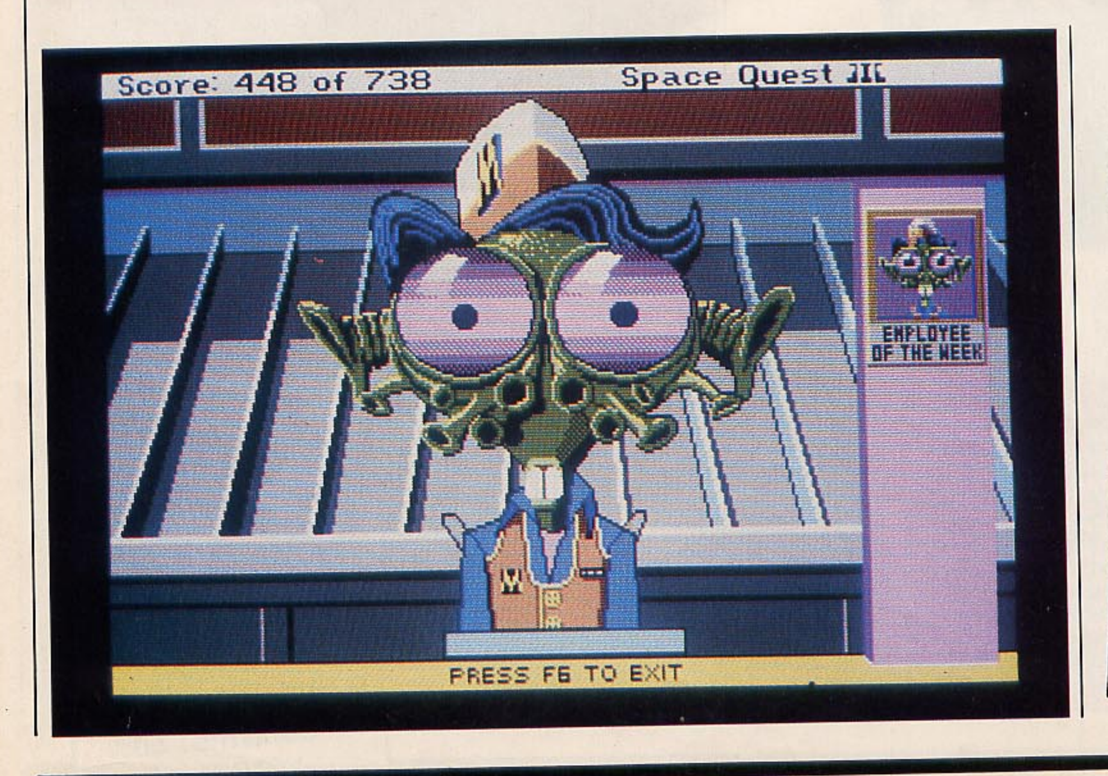
SIERRA-ON-LINE env.350F 1 joueur
Système: PC / ST

Voici la suite (tant attendue) des aventures de Roger Wilco. Vous vous rappelez que dans Space Quest II, vous avez arrêté une invasion de la Terre par des robots représentants et qu'à la fin vous quittiez le vaisseau juste avant l'explosion à bord d'une navette de survie. Vous êtes alors entré dans un caisson cryogénique et c'était tout. Space Quest III commence ici... vous avez dérivé dans l'espace jusqu'au jour où un immence vaisseau chargé de nettoyer l'espace (un camion poubelle à l'échelle galactique) vous ramasse et vous dépose (non sans heurts) dans ses soutes, tel Jonas et sa baleine. C'est à ce moment-là que vous sortez de votre hibernation. La première chose à faire est de sortir de cet immense tombeau de l'espace où se meurent des centaines de carcasses de vaisseaux. Je vous fais confiance, vous trouverez bien un moyen de vous en sortir. Mais ce n'est qu'un prologue car de nombreuses surprises vous attendent au monolite Burger (vous pourrez jouer à un jeu d'arcade super-génial) après avoir trouvé des Buckazoïds sur une autre planète, après avoir échappé à un Terminator. Ensuite vous irez "visiter" une planète volcanique afin de couper un champ de force qui protège une lune (tiens! ça me rappelle quelque chose) habitée par une bande de truands. Puis vous affronterez les lenteurs de l'administration pour finir dans une arène, aux commandes d'un robot géant (type Battletech), etc...
Comme vous le voyez, le troisième volet de la saga des Space Quest est pleine de rebondissements et afin de vous mettre plus dans le bain, les programmeurs de Sierra-On-Line l'ont agrémenté d'une superbe musique MIDI (toujours au format MT32 ou CZ101). A bientôt, j'espère, pour le quatrième volet épisode....



Toujours dans la lignée des nouveaux jeux d'aventure Sierra-On-Line, Space Quest III possède quant à lui un scénario et donc une durée de vie très limitée. L'humour est omniprésent tout au long de l'aventure qui, elle, est aussi bizarre que dans les deux premiers épisodes. Une idée très intéressante et que j'ai particulièrement appréciée vient des trois petits jeu d'arcade qui parsèment le jeu. Ni trop difficiles, ni trop faciles, à la fois amusants et prenants, ils donnent un peu de sang frais à ce type de jeu d'aventure, bien qu'ils n'aient rien à voir avec un pur jeu d'arcade. Très facile, je dirais même qu'il est trop facile pour les vieux brise-cars du jeu d'aventure. Dommage!







SPACE QUEST 3

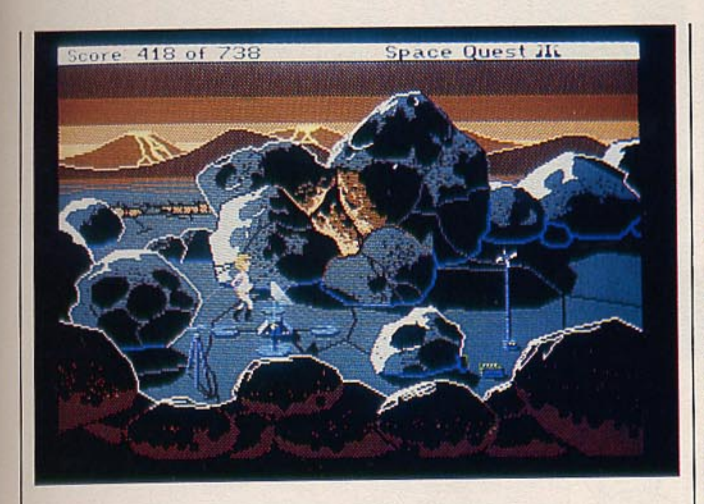
SCENARIO: 94%

GRAPHISME: 89%

COMMANDE: 93%

INTERET: 90%

DIFFICULTE:
-débutant: 60%
-confirmé: 40%
-expert: 15%



Je n'avais jamais joué à Space Quest, et là, tout d'un coup, en regardant le générique sur un fond de musique MIDI (sur mon D110), j'ai littéralement eu le coup de foudre. J'ai quitté mon siège pour me propulser dans l'espace afin de sortir de ce vaisseau-éboueur. J'ai été absorbé dans Space Quest III durant deux jours, à la fin desquels j'ai terminé le jeu (grâce aux conseils de spécialiste de Didier). Je pense, maintenant que la fièvre m'a quitté, que le troisième volet de Space Quest est plus destiné aux débutants qu'aux "pros", car l'histoire est assez simple, le vocabulaire aussi. Par exemple, pour utiliser un objet, il vous suffit de dire "use ...." et le programme fera le reste tout seul. Mais que cela ne décourage pas les habitués car le scénario est vraiment sensationnel. J'oubliais une chose très importante, voire unique: le programme crée ses propres sons sur votre synthé, si vous avez un MT32, sinon vous aurez des sons encore plus bizarres comme sur mon D110 qui vous feront dresser les cheveux sur la tête (et en pleine nuit c'est encore mieux)...

S.L

Quelle déception! Si Space Quest 3 est le plus joli et le plus réussi de la série, s'il est le plus drôle également, il est - hélas! - le plus facile, et on le termine après quelques heures de jeu seulement. A la rigueur, les débutants en profiteront un peu plus, mais encore! Sans quoi, l'histoire est géniale, hilarante, les graphismes sont très beaux et les sons sont fabuleux, drôles eux-aussi, surtout si l'on possède un synthétiseur! A noter que cette fois-ci, le programme crée sur le synthé des sons spéciaux pour l'aventure. C'est fantastique! Vivement Space Quest 4, mais ce ne sera pas avant 1990. Pssst! Entre nous, je peux vous dire que tous les fans des Sierra peuvent trouver des informations exclusives sur les prochains jeux de cette compagnie dans la rubrique des Compagnies Étrangères!

Une version Amiga sortira sous peu! Pas de différence entre la version PC et ST.

REFLEXION

MODEM WARS

ECA env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: PC

Allez, un petit rappel historique ne fera de mal à personne. Au cours du vingt et unième siècle, le football (américain) changea de visage. La violence envahissa ce sport jusqu'alors symbole de tranquilité et de fair-play. Les joueurs enfilèrent des tenues de combat et la tactique de ce jeu se modifia totalement. Le but était de mettre "out" le quatterback (celui qui distribue les ballons). Constatant cette tendance, la Ligue de Football supprima les règles pour éditer un nouveau règlement. Les joueurs, excepté le quatterback, étaient remplacés par des robots armés. Ce jeu devint le plus violent des sports, regroupant à lui seul les mauvais coups de tous les autres. Il fallait gagner, peu importait la manière! L'engouement pour cette nouvelle discipline fut soudain et total. Des millions de gens se pressaient aux portes des stades pour assister aux matchs. Dorénavant, la partie se jouait sur un large terrain qu'il était possible de modifier à loisir entre les batailles. Quand aux quatterbacks, leur façon de jouer avait également changé. Ils étaient maintenant enfermés dans des centres de commandes mobiles d'où ils envoyaient leurs ordres à leurs troupes. Depuis longtemps, la Ligue de Football projetait de réaliser une version informatique de ce jeu. C'est maintenant chose faite. Les règles sont identiques et vous incarnez l'un des quatterbacks. Il est possible de jouer à deux, par l'intermédiaire d'un modem ou tout seul contre l'ordinateur. Vous n'avez plus qu'à faire vos preuves et alors vous serez classé parmi les meilleurs quatterbacks de la saison et gagnerez l'estime de la profession.



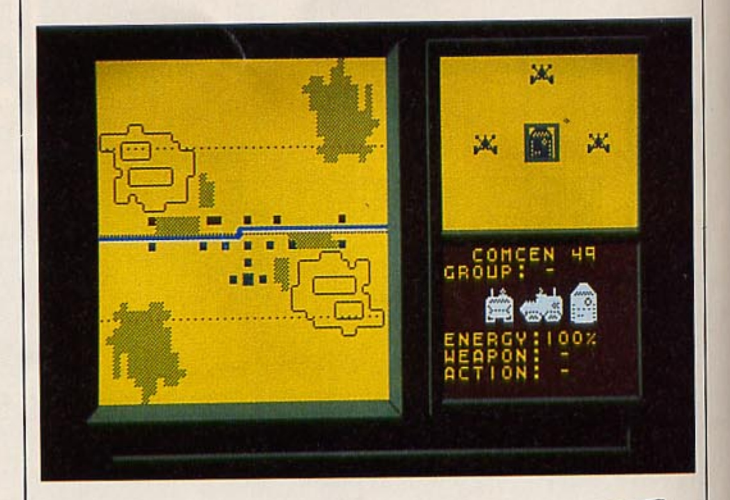
D.L

La seule idée intéressante présente dans ce logiciel vient de la possibilité de jouer contre un adversaire par modem. Le reste est plutôt classique et trop moyennement réalisé. Un wargame futuriste très simple, qui par conséquent devrait toucher exclusivement les jeunes et les novices du genre. Peu d'options au niveau des troupes et des possibilités, font que très rapidement, on doit s'en lasser.



F.L

Précisons-le tout de suite, Modem Wars est le cas typique du logiciel rébarbatif. Il faut, pour en faire une partie, s'armer de courage. S'agissant d'un wargame, je n'accablerai pas les graphismes mais quand même! Il faut préciser qu'ils sont d'une tristesse à pleurer et comme d'habitude sur ces machines, le domaine des bruitages et de la musique reste tabou. Inutile de s'étendre sur ce sujet... Et l'action me direz vous? Parlons-en de l'action! Ce qui est sûr, c'est que ça ne bouge pas beaucoup à l'écran. Et quand bien même, voir des petits carrés de couleurs ou des formes plus ou moins identifiables sensés représenter vos troupes se déployer sur la carte dans une animation plus que moyenne n'est pas des plus stimulant. Alors ce soft serait-il nul? Non! Premièrement, les scénarios (scénarii pour le lobby des puristes faisant pression sur le journal) sont de bonne qualité, et ensuite le jeu ne prend sa véritable dimension qu'avec deux joueurs (par modem). Et enfin, pour une fois, ou presque, les programmeurs ont pensé à remplacer le traditionnel tableau de chiffres relatif aux données par des écrans graphiques beaucoup plus lisibles. C'est dommage, ce soft comporte de bonnes idées mais sa réalisation, datant des premiers wargames sur micro, s'avère très insuffisante.



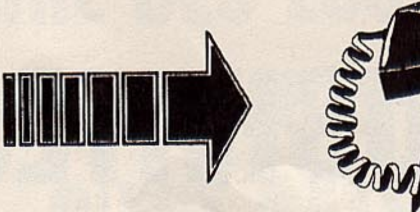
Pas de version ST ou Amiga prévue.



MODEMWAR
GRAPHISME: 21
SON: -
INTERET: 37%
NIVEAU: variable, selon les scénarios.

DES PRIX !

Avec chaque configuration
520 ST
1040 ST
520 STM
520 STC
1040 STM
1040 STC





OU DES CADEAUX !







Paquet Cadeau 1	Paquet Cadeau 2	Paquet Cadeau 3	Paquet Cadeau 4	Paquet Cadeau 5	Paquet Cadeau 6
Goldrunner	Winter Olympiad 88	Trailblazer	- Le manoir de Mortevieille	Barbarian (Palace)	Pack Psygnosis:
Karate Kid II	Mousetrap / Frostbyte	Deflektor	- 1 st Word (traitement de texte)	Crazy Cars	Terrorpods
Sligon	Pluto's / Blood fever	3D Galax / North Star	1 jeu Psygnosis *	Wizzball / Rampage	Barbarian
Jupiter Probe	Second's Out	Maitre de l'Univers	1 manette de jeu	Enduro Racers	Obliterator
1 jeu Psygnosis *	1 jeu Psygnosis *	1 jeu Psygnosis *	1 boite de disquette	1 jeu Psygnosis *	1 manette de jeu
1 manette de jeu	1 manette de jeu	1 manette de jeu		1 manette de jeu	1 boite de disquette
1 boite de disquette	1 boite de disquette	1 boite de disquette		1 boite de disquette	

** au choix Barbarian, Obliterator ou Terrorpods. La manette de jeu est une manette à micro-switches. Valeur de chaque paquet cadeau: 600/700 F*
Vous pouvez remplacer les 3 derniers articles (disquettes, manette et jeu Psygnosis) par un track ball .

Conditions de Vente

- *Les offres sont valables jusqu'au 31/04/89 et ..... peut être après !*
- ***3 ans d'expérience sur ST***
- *Pas de démos sur les jeux des Paquets Cadeaux (ils ont tous été analysés dans les 5 premiers numéros de Génération 4).*
- ***Tous crédits possibles***
- *Reprise 520 ou 1040 pour achat Mega ST*
- ***Service technique sur place,** dépannage immédiat.*
- *Nombreux périphériques disponibles à des prix MICRO VIDEO*
- *Prix et disponibilité peuvent être différents dans le magasin de Bruxelles, renseignez vous !*

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaine.

PARIS
Loisirs: 8, rue de Valenciennes 75010 Paris
☎ 40.37.92.75 / 40.34.97.80 +
Professionnel: 135, rue du fbg St-Denis 75010 Paris
☎ 40.37.09.21
Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord

MARSEILLE
75, rue de Lodi
13006 Marseille
☎ 91.94.15.20

TOULOUSE
13, rue Amélie
31000 Toulouse
☎ 61.62.55.55

BORDEAUX
3, cours Alsace et Lorraine
33000 Bordeaux
☎ 56.44.47.70

TOURS
81, rue Michelet
37000 Tours
☎ 47.05.78.50

PERPIGNAN
8, avenue de Grande Bretagne
66000 Perpignan
☎ 68 34 24 40

LYON
11,12 cours Aristide Briand
69300 Caluire
☎ 72.27.14.74

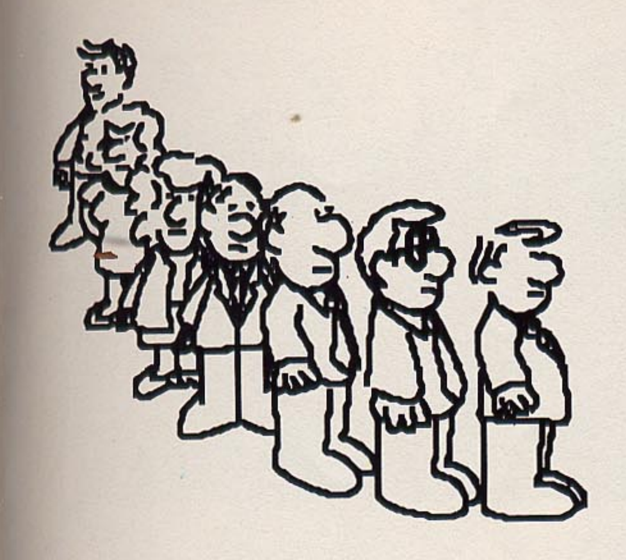
BELGIQUE
1, rue Dons
1050 Bruxelles
☎ 02 / 648 9074

VENTE PAR CORRESPONDANCE ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ Chèque à la commande ou carte bleue

DE TRES NOMBREUSES EXCLUSIVITES A LA CARTE ...

LECTEUR 3'5 DOUBLE FACE pour 520 STF Faible consommation (à intégrer) **890 F** (pose 150 F) Face avant 25mmm	LECTEUR 5'25 (sans boitier, ni alimentation) multiformat pour tout ATARI ST (disquettes PC ou ST) **990 F**	**NOUVEAU !** LECTEUR 5'25 complet (boitier + alimentation) multiformat pour tout ATARI ST (disquettes PC ou ST) **1490 F**	BLITTER **290 F** (pose 200 F)
EXTENSION POUR AMENER un 520 ST à un MEGA **N.C.** (pose 200 F)	CLAVIER DETACHABLE pour 520 et 1040 **1190 F** (Clavier type Mega ST)	SELECTEUR de DRIVE **290 F** SELECTEUR de MONITEUR **290 F**	Imprimante 135cps NLQ Mannesman MT80 **1790 F** **PROMO**
SOURIS **390 F** TRACKBALL **345 F** DISQUETTES 3'5 TDK **9 F** (par 100)	HOUSSES 520/1040 Moniteurs CABLES Parallèle / Série Midi / Minitel Null Modem Sur mesure: N.C.	Toutes nos extensions ou modifications s'effectuent sous huit heures. REPARATIONS Nous réparons tout matériel ATARI: Acheté chez nous ou non. Particulier ou revendeur. Devis sous huit heures. Hors Garantie ou sous garantie (*). ☎ (1) 40.34.97.80 (*)Payant si l'appareil n'a pas été acheté chez nous	

VENTE PAR CORRESPONDANCE ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ Chèque à la commande ou carte bleue



SI VOUS PENSIEZ FAIRE DES ECONOMIES CE MOIS-CI C'EST RATE !!!

YAMAHA a choisi



en vedette ce mois-ci, le

Le PortaSound PSS-480

Un orchestre complet
synthé multi-timbral, 100 instruments présélectionnés
boite à rythme (100 présets), interface MIDI

PRIX PROMO: PSS-480 + Music Construction SET

2490 F TTC

Commodore AMIGA 500

\+

Deluxe Paint II
et 2 Jeux

3990F TTC

Nombreux autres articles en stock
Garantie et support MICRO VIDEO
Conditions de paiement possibles
Consultez nous

LECTEUR DE DISQUE EXTERNE DOUBLE FACE

POUR ATARI ST
990 F TTC

POUR AMIGA
990 F TTC

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaine.

PARIS	MARSEILLE	TOULOUSE
Loisirs: 8, rue de Valenciennes 75010 Paris ☎ 40.37.92.75 / 40.34.97.80 + Professionnel: 135, rue du fbg St-Denis 75010 Paris ☎ 40.37.09.21 Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord	75, rue de Lodi 13006 Marseille ☎ 91.94.15.20	13, rue Amélie 31000 Toulouse ☎ 61.62.55.55

BORDEAUX	TOURS	PERPIGNAN	LYON	BELGIQUE
3, cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux	81, rue Michelet 37000 Tours	8, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan	11,12 cours Aristide Briand 69300 Caluire	1, rue Dons 1050 Bruxelles
☎ 56.44.47.70	☎ 47.05.78.50	☎ 68 34 24 40	☎ 72.27.14.74	☎ 02 / 648 9074

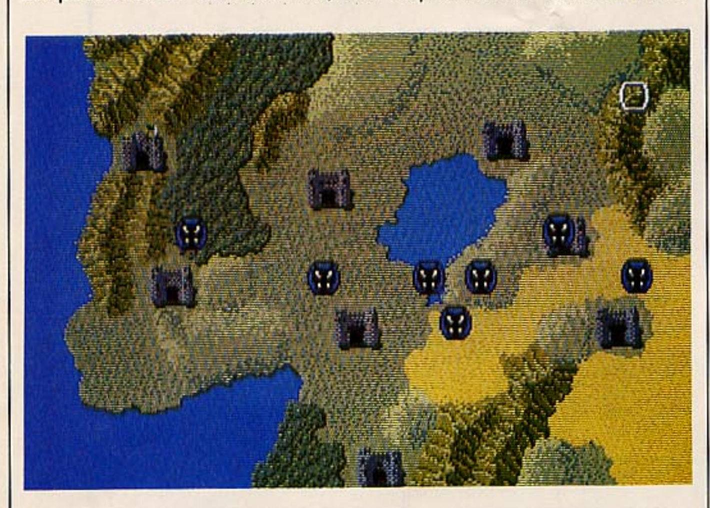
VENTE PAR CORRESPONDANCE ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ Chèque à la commande ou carte bleue



SORCERER LORD

PSS env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Sorcerer Lord est un jeu de simulation guerrière assez particulier. Vous dirigez les forces de Galanor, peuple guerrier au passé glorieux et célèbre pour ses magiciens. Malheureusement, Shadowlord, le sorcier maléfique, vient de lancer ses légions démoniaques contre votre pays. Vous devrez organiser la défense du pays de Galanor et de ses forteresses contre des assauts de troupes supérieures en nombre. Heureusement, vous détenez au début du jeu 8 cercles de menhirs, synonymes de puissance magique, qu'il vous faudra absolument conserver. En effet, lors des combats, des sorts meurtriers peuvent être lancés, suivant les capacités du leader de vos troupes. Chaque unité possède un potentiel de mouvement, des capacités de combat et de



magie, un potentiel de fatigue, etc... Chacune de vos 21 forteresses possède sa garnison et son armée et celles-ci ne sont pas toutes mobilisées au début du jeu, ce qui pose un gros problème. En effet, durant les premières phases, vous vous retrouvez en infériorité numérique sérieuse, et il vous sera très difficile de contenir l'avance ennemie, même avec l'aide de la magie. Les divers terrains ont des effets variés sur les déplacements, et seules les troupes adversaires proches seront visibles sur la carte. A tout moment on peut sauvegarder la partie en cours ou en rappeler une. Un wargame assez simple d'utilisation, qui cependant n'est pas facile à jouer, l'adversaire (l'ordinateur) étant coriace.



Sorcerer Lord constitue un des meilleurs wargames du marché. En effet, il dispose de pas mal d'atouts: premièrement, les graphismes, pour une fois, ont bénéficié d'une attention particulière. Résultat: ils sont superbes. En revanche, côté son et bruitages, c'est pas terrible. On ne retrouve pas la merveilleuse ambiance de War in Middle Earth, par exemple. Mais on s'en passe très bien... Comme d'habitude, vos troupes sont représentées par des écussons. Au niveau de la difficulté, ce logiciel convient à tous. Facile au début, le jeu devient, par la suite, difficile. Le scénario est classique mais il tient la route. Dans l'ensemble, un soft réussi qui demandera beaucoup de patience et de réflexion.





Un wargame qui mêle combats et magie, cela aurait pu donner lieu à un superbe soft. Malheureusement, les programmeurs n'ont pas su développer leurs idées. Les graphismes sont magnifiques, et le jeu assez prenant. Le système de jeu est assez simple et classique, et les troupes ennemies très nombreuses, ce qui nécessite une stratégie très particulière, car ce jeu est vraiment difficile. L'idée de la magie est formidable, et il est dommage qu'elle soit si limitée. De même pour les troupes, pas assez variées, et le terrain qui est trop restreint! Le tout donne un wargame avec une durée de vie très courte.



Aucune différence entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC prévue.



SORCERER LORD

GRAPHISME: 78%

SON: 19%

INTERET: 68%

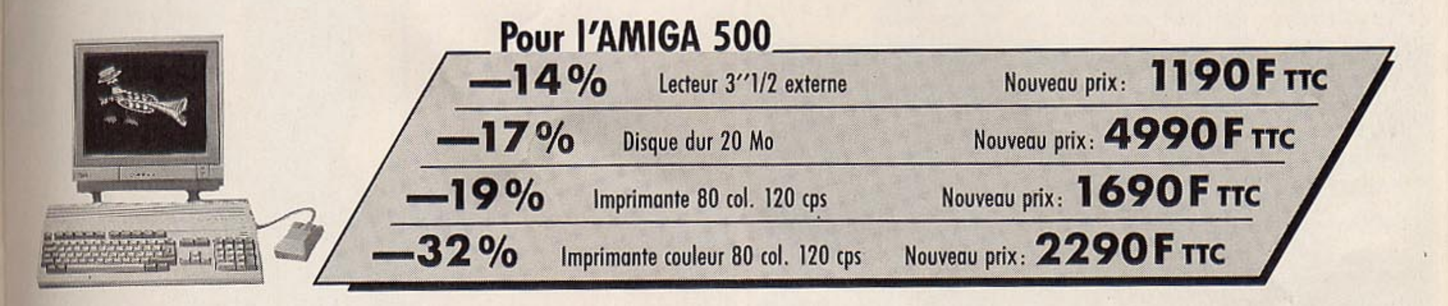
NIVEAU: très complexe. Il semble impossible de vaincre l'ordinateur.

EQUIPEZ VOTRE AMIGA 500, C'EST LE MOMENT !

PARCE QUE.

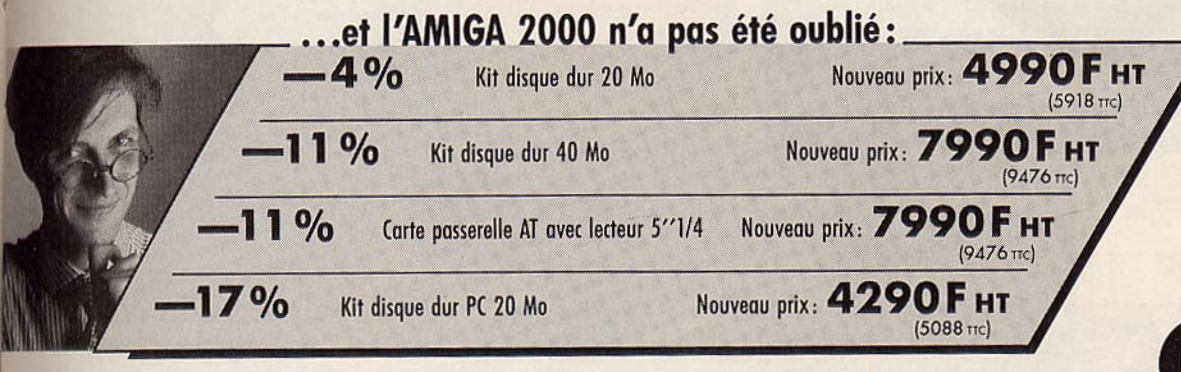
Jusqu'au 30 juin 1989 vous bénéficiez d'un choix exceptionnel de configurations à des prix promo.

Le mois dernier COMMODORE annonçait le nouveau prix de l'AMIGA 500 (–10 % soit 4250 F TTC).
Aujourd'hui, une autre bonne nouvelle. C'est au tour des périphériques et interfaces d'afficher une baisse de prix hyper-sympa.



Pour l'AMIGA 500

–14%	Lecteur 3''1/2 externe	Nouveau prix : 1190 F TTC
–17%	Disque dur 20 Mo	Nouveau prix : 4990 F TTC
–19%	Imprimante 80 col. 120 cps	Nouveau prix : 1690 F TTC
–32%	Imprimante couleur 80 col. 120 cps	Nouveau prix : 2290 F TTC



...et l'AMIGA 2000 n'a pas été oublié :

–4%	Kit disque dur 20 Mo	Nouveau prix : 4990 F HT (5918 TTC)
–11%	Kit disque dur 40 Mo	Nouveau prix : 7990 F HT (9476 TTC)
–11%	Carte passerelle AT avec lecteur 5''1/4	Nouveau prix : 7990 F HT (9476 TTC)
–17%	Kit disque dur PC 20 Mo	Nouveau prix : 4290 F HT (5088 TTC)

SACHA

Vous avez vu les pourcentages? Alors c'est le moment d'aller plus loin avec vos AMIGA.

Commodore
10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

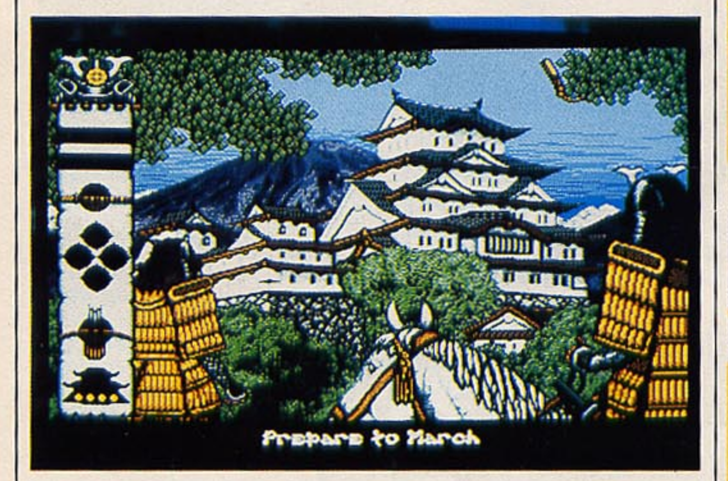
M. ______________________ G 4
Adresse ______________________
______________________ Tél. ______
désire recevoir une documentation sur : ☐ Les périphériques A. 500 ☐ Les périphériques A. 2000
Liste des revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)

LE CHOIX DE LA PASSION

LORDS OF THE RISING SUN

CINEMAWARE env.300F 1 joueur
Système: Amiga

La sortie du dernier Cinemaware est toujours attendue comme un évènement. Dans la lignée du fameux Defender of the Crown, cet éditeur nous propose aujourd'hui un jeu d'action/stratégie dont le scénario se déroule à la fin du douzième siècle au Japon. La rivalité de deux clans puissants est à son point culminant. Yoshitomo, le chef des Minamoto est mort à la guerre. Ses deux fils sont grands maintenant et ils ont juré de venger leur père et d'anéantir le clan des Taira.
Vous choisissez de jouer le rôle d'un des deux fils, avec l'ambition de conquérir le Japon et de devenir Shogun. Selon votre choix, le jeu sera plutôt stratégique ou plutôt d'action. Yoritomo, le plus âgé des deux fils, est aussi le plus sage. Il maîtrise parfaitement la politique, la stratégie militaire et les alliances. Vous devrez donc vous concentrer particulièrement sur le côté action du jeu. Si vous avez opté pour son frère Yoshitsune, alors vous êtes un grand guerrier; mais vous êtes jeune et manquez encore d'expérience militaire: méfiez-vous alors principalement des ruses stratégiques de l'ennemi. Vous dirigez votre armée de Samouraïs sur une carte géante (près de trois écrans de large) et tentez l'alliance avec cinq autres clans. De nombreuses scènes d'action vous attendent: tir à l'arc, face à face avec les ninjas, manoeuvre de votre armée dans des territoires hostiles, etc...
Si vous savez qu'au Japon l'Honneur passe avant tout, vous devrez vaincre ou vous faire Harakiri!



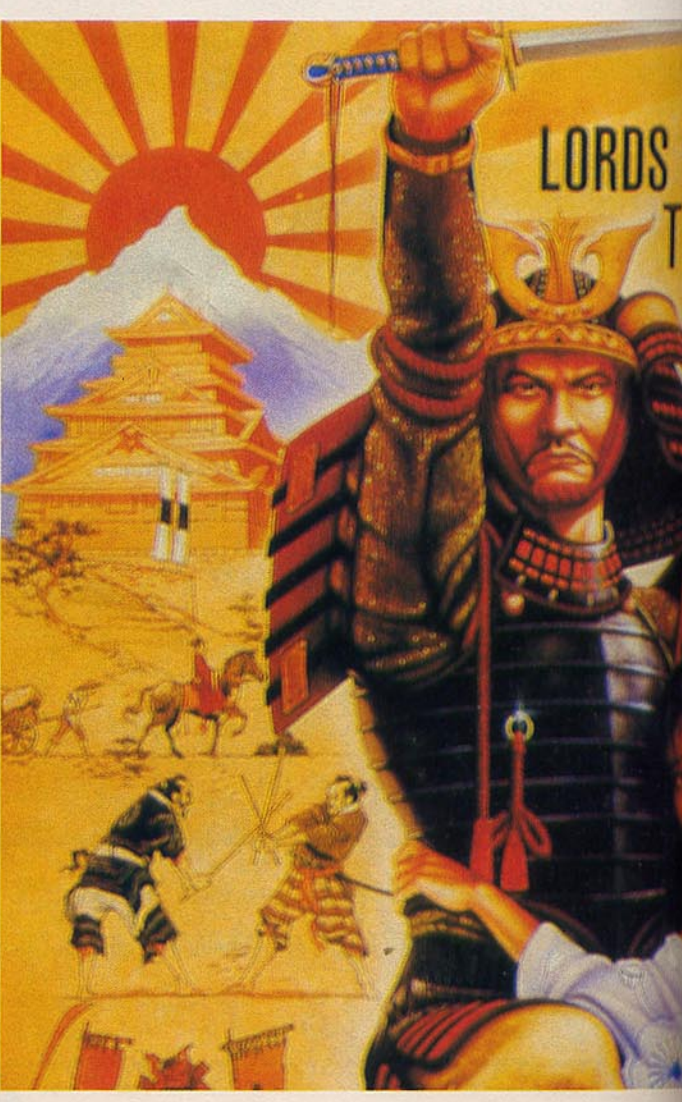


Il est pratiquement impossible de ne pas aimer un jeu de chez Cinemaware. Et comme à leur habitude, les programmeurs ont réalisé une petite merveille. Même si le jeu parait complexe au premier abord, après quelques dizaines de minutes, vous découvrirez pas mal des ficelles qui vous permettront d'apprécier Lord Of The Rising Sun. Bien sûr, il faut aimer les programmes comportant des parties tactiques et des parties arcade. J'ai noté une fois de plus un grand souci du détail, et une finition dans ce jeu. Ce n'est pas encore cette fois-ci que je serai déçu par un Cinemaware!



Lords of the Rising Sun est bien dans la lignée des jeux signés Cinemaware: c'est un chef d'oeuvre, avec une ambiance musicale et graphique absolument parfaite qui vous transporte dans le monde des samouraïs, avec ses rites et ses traditions ancestrales. La présentation à elle seule est une merveille et le jeu, comme d'habitude, mêle l'arcade (tir à l'arc, combat à cheval, labyrinthes, etc...) et la stratégie (alliance, déplacements de troupes, etc...). En plus, on trouve ici une phase stratégique un peu plus poussée que dans Defender of the Crown. Encore une pièce de collection, comme peut-être tous les Cinemaware.

...on trouve ici une phase stratégique un peu plus poussée que dans Defender of the Crown.









LORDS OF THE RISING SUN

GRAPHISME: 93%

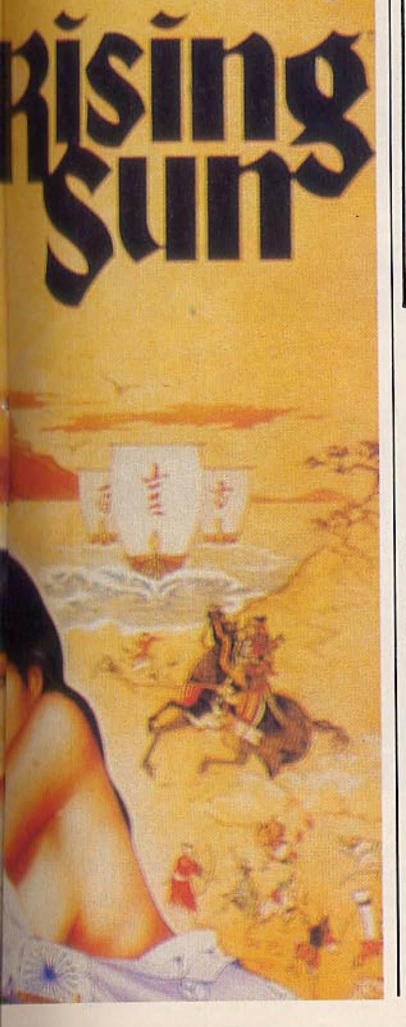
SON: 92%

INTERET: 91%

NIVEAU: pour tous grâce à deux niveaux (arcade ou stratégie).



Il me faut malheureusement commencer par une remarque pas très agréable: pour profiter pleinement de ce jeu, vous devrez non seulement posséder un drive externe, mais aussi une extension mémoire (cher! Surtout pour ceux qui sont équipés d'un Amiga 1000), sinon vous passez une bonne partie de votre temps à faire des manipulations de disquettes. Alors, adieu l'ambiance! Or, c'est quand même l'ambiance le point fort de Cinemaware, bien que l'intérêt de leurs jeux s'améliore de sortie en sortie. Si l'on compare Lords of the Rising Sun à son ancêtre du même genre, Defender of the Crown, on se rend compte que l'ambiance, la qualité graphique et sonore sont de la même trempe. Par contre, les scènes d'actions sont supérieures, ainsi que la stratégie. Désormais, il y en a pour tous les goûts. Quand vous aurez pu voir toutes les superbes images de ce jeu, il vous restera encore le côté stratégique qui tient bien la route.

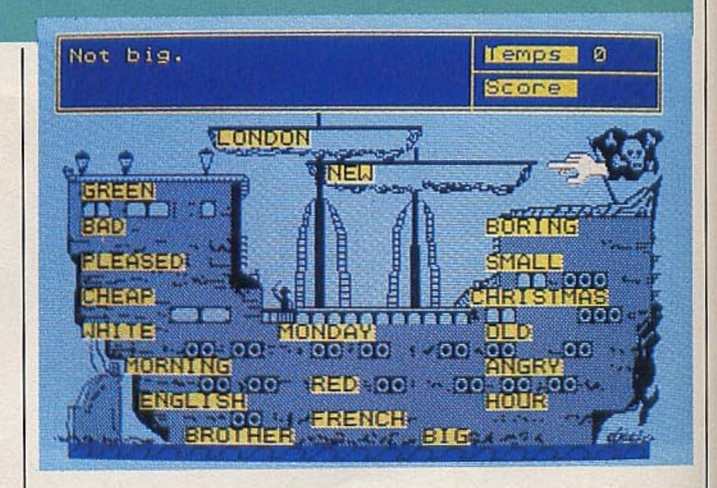




Des versions PC puis ST seront faites dans les mois qui viennent.

ANGLAIS DEBUTANT 6e/5e

CEDIC/NATHAN env.250F
Système: ST



Anglais Débutant est composé de 4 cours et des exercices correspondants:
-Vocabulaire. Il faut reconnaître des mots grâce à la définition qui en est donnée.
-Forme interrogative. Vous devez transformer la phrase qui apparaît à l'écran en une interrogation.
-Formulation. Vous devez formuler une question se rapportant au mot souligné dans une phrase.
-Forme négative. Une question est posée, à laquelle vous devez répondre négativement.
A la fin de chaque exercice, un bilan de réussite est donné. En outre, l'élève dispose d'un dictionnaire utilisable à tous moments. Le programme a une bibliothèque d'exercices que vous pouvez renouveler en créant d'autres fichiers, ce qui rend le logiciel constamment renouvelable.

Note: 17/20

ANGLAIS CONFIRME 4e/3e

CEDIC/NATHAN env.250F
Système: ST

Le SUPERLATIF de SUPERIORITE.

Adjectifs courts: Le superlatif se construit en ajoutant le suffixe '-est' à l'adjectif.

David is the tallest boy in the family.

Adjectifs longs: Le superlatif se construit à l'aide de l'adverbe 'most'.

John is the most intelligent boy in the family.

(La distinction entre adjectifs courts et longs est expliquée dans un autre chapitre de la leçon)

Ce logiciel est la suite de "Anglais débutant", et comme celui-ci, il est paramétrable et ses fichiers sont renouvelables. Cinq cours et exercices sont proposés:
-For, since, ago. D'après les dessins affichés en haut de l'écran, il faut composer une phrase incluant "for, since ou ago".
-Voix passive. L'élève doit transformer des phrases de la forme active à la forme passive.
-Comparatif/superlatif. Des phrases incomplètes apparaissent avec les signes +,-, ou =; à vous de les réécrire au comparatif ou au superlatif.
-Pronoms relatifs. Ici, il faut choisir le pronom relatif qui convient dans le texte.
-Articles. Des phrases à compléter avec un article défini ou indéfini vous permettront de maîtriser l'emploi de ces mots.
Ce programme (tout comme anglais débutant) a la particularité d'analyser les fautes commises par l'élève: fautes d'orthographe mineures, erreurs de syntaxe, mots oubliés, etc...

Note: 17/20

LANGUE FRANCAISE 6e/5e/4e/3e

CEDIC/NATHAN env.250F
Système: ST



Langue Française comprend 4 logiciels vendus séparément, mais chacun se rapporte à une partie de la grammaire française, ils sont séparés par classe pour une raison de commodité, mais sont utilisables à tous niveaux.
Le programme de 6ème se rapporte aux noms (groupe, déterminant), aux pronoms personnels et relatifs, et aux homophones lexicaux.
Le programme de 5ème est axé sur les phrases, les propositions subordonnées, les compléments circonstanciels, et les patronymes.
Le programme de 4ème a pour thème les voix actives et passives, la construction impersonnelle et la forme pronominale, l'attribut, le sujet, les compléments d'objet, et la révision des accords.
Le programme de 3ème étudie les propositions circonstancielles (cause, conséquence, but, opposition et temps), le style direct et indirect, le participe passé des verbes pronominaux, et une analyse de la phrase complexe.
Dans chaque logiciel sont inclus 120 exercices, corrigés, commentés, avec un rappel des cours. Un système de fichiers permet de créer, d'effacer ou de modifier les exercices; ce qui donne à ces éducatifs une grande durée de vie.

Note: 17/20

ST MAGAZINE PRESENTE

COLLECTOR'S



Centrés sur un thème particulier, les **COLLECTOR'S** de Pressimage sont issus des meilleurs articles de ST Mag, réunis et réactualisés, sous la forme de fascicules à reliure amovible. Ils constitueront pour vous une véritable collection d'ouvrages de référence facilement utilisables.



PLUS CONCRETS

Rédigés par des professionnels, les **COLLECTOR'S** sont pratiques et directement utilisables.



PLUS ACTUELS

ST Mag est à la pointe de l'actualité sur ST, les **COLLECTOR'S** bénéficient de notre avance.



MOINS CHERS

Comparez le prix d'un **COLLECTOR'S** avec le prix d'un livre !





La reliure amovible des **COLLECTOR'S** reste bien ouverte pendant que vous programmez. Vous pourrez y rajouter des fiches, des photocopies, et même vos propres notes.



CADEAU

Le **COLLECTOR'S** que vous allez commander sera peut-être GRATUIT ! Chaque mois, cinq d'entre vous seront tirés au sort et ne paieront pas leur commande !





Basile TYRELL

INITIATION AU GFA BASIC

Editions PRESSIMAGE

GfA est une marque déposée de GfA Systemtechnik Gmbh

le meilleur texte d'initiation à la programmation sur Atari ST !





▲ *VOUS N'AVEZ JAMAIS PROGRAMME ?*

▲ *VOUS DISPOSEZ DU BASIC GFA, VERSIONS 2 OU 3 ?*

▲ *OUI?... ALORS CE COLLECTOR EST FAIT POUR VOUS !*

Voici le premier "Collector" édité par ST MAGAZINE: il va vous apprendre à écrire vos premiers programmes, et surtout vous donner envie d'en écrire d'autres. Simple, concret, bourré d'exemples, il vous explique tout: qu'est-ce qu'un programme, une instruction, un fichier, comment dessiner à l'écran, et donne une définition claire de tous les termes informatiques.

Vous apprendrez progressivement à concevoir un programme, et comment corriger toutes les erreurs qui peuvent survenir : impossible de rester en rade! Et en plus beaucoup d'astuces pour bien commencer à programmer.....
Vous serez très rapidement autonome: en quelques jours, à votre rythme, vous aurez déjà écrit plusieurs petits programmes ! Pourquoi attendre?

ECHANTILLON GRATUIT : reportez-vous à l'article "Initiation au Basic GfA" dans ST Magazine de ce mois: il est extrait du Collector! Vous pourrez juger par vous-même !

Je commande "Initiation au Basic GfA" au prix de :

- ❑ livret "nu"(port non compris): 75 FF
- ❑ le livret avec un classeur spécial COLLECTOR'S 115 FF (prix, unitaire 40 FF)
- -Frais de port (1 ex.): 16 FF (2 ex. 22 FF) (3 ex. 29 FF)

Je joins un chèque, mandat, ou CCP à l'ordre de Pressimage.

TOTAL : ....

NOM : ....

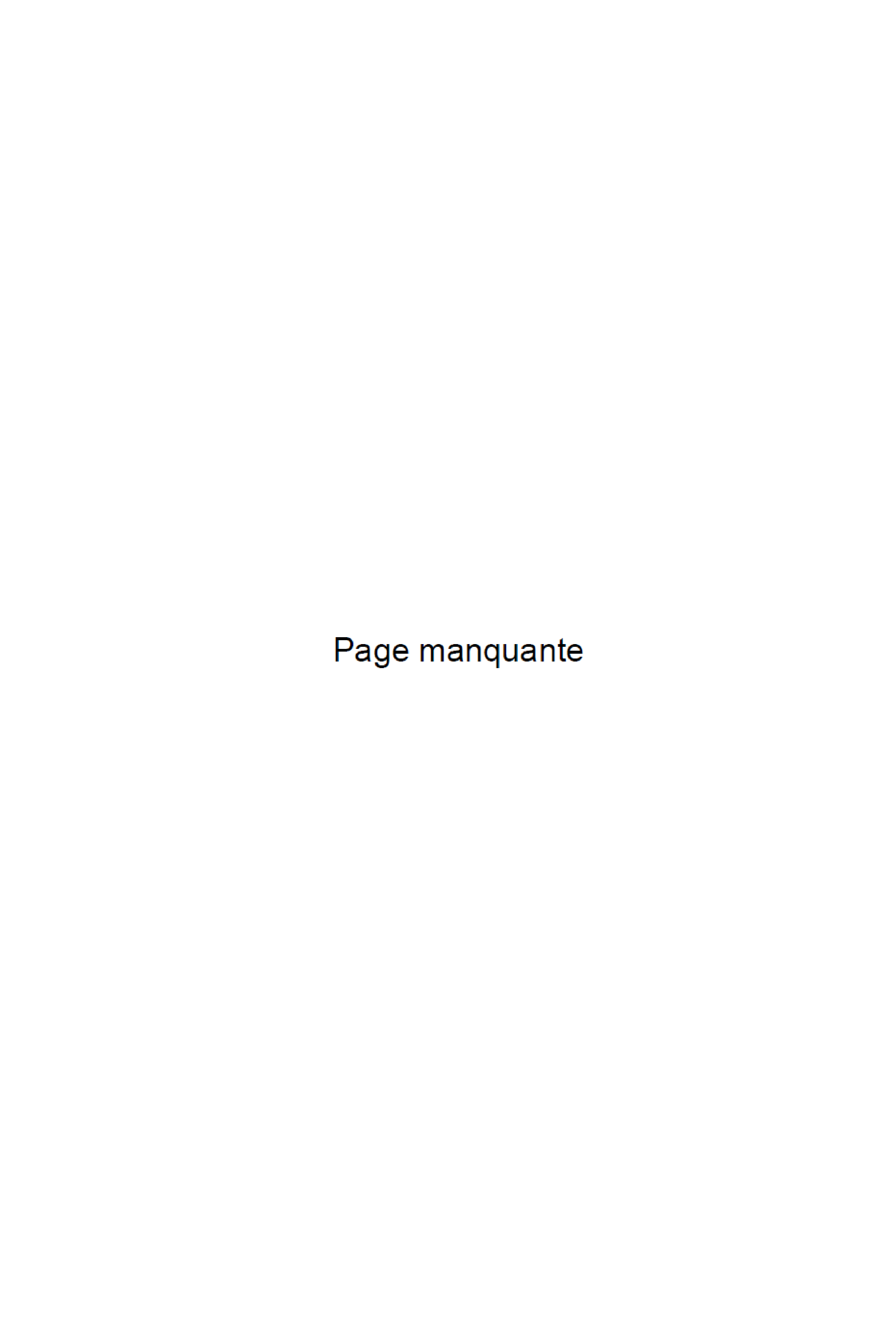
ADRESSE : ....

....

....

Bon de commande à envoyer à PRESSIMA[GE] Collector'S 210 rue du Faubourg Saint Ma[rtin] 75010. PARIS.

Signature : (des parents pour les mineurs)


Page manquante

LES BOBS

Toujours dans le cadre de la programmation de démos, après le fameux article sur les sprites, nous allons voir comment afficher à l'écran des BOBS comme ceux de la démo de DOC ou bien de la XXX international démo (qui ne sont pas des hard-sprites contrairement à ce que suggèrent les auteurs dans le scrolling).

Avant tout, il faut bien comprendre ce qu'est un BOB. Comme son nom l'indique (BOB = Blitter OBject), le bob est un petit motif affiché grâce au blitter dans la mémoire vidéo de l'Amiga. Comme les sprites, les Bobs permettent d'afficher de petits objets mobiles (tels que les démons dans la démo de DOC) d'une manière assez rapide pour pouvoir en afficher un nombre conséquent. Il faut tout de même bien différencier les sprites des Bobs car ils sont fondamentalement différents d'un point de vue technique: si les bobs sont affichés à l'écran par l'intermédiaire de la mémoire vidéo, les sprites, eux, sont rajoutés par dessus le playfield par le processeur vidéo et sont donc totalement indépendants. Cela implique deux choses pour les bobs:

-d'énormes contraintes, car si un bob doit se déplacer, il faudra effacer sa précédente position (ce qui devient réellement compliqué lorsque le bob est sur un décor et encore plus si plusieurs bobs se superposent).

-une plus grande souplesse d'utilisation aussi bien au niveau de la taille que du nombre de couleurs disponibles.

Donc, en réalité, l'affichage d'un bob est une copie de données par le blitter dans la mémoire vidéo (bitplans). La conception d'une routine de bobs revient donc à déterminer tous les paramètres de la copie à envoyer au blitter pour afficher le bob que l'on veut, où l'on veut, à l'écran. Les paramètres qui doivent être fournis sont nombreux:

-adresses des sources A, B et C de la copie;
-adresse de la destination D de la copie;
-modulos (sources et destination);
-opération logique;
-masques des bouts sur la source A;
-décalage de A et/ou B;
-taille du transfert;

Le blitter permet de transférer des données d'une adresse à une autre adresse, en faisant même, si on le lui demande, une opération logique entre ses trois sources. Mais on en arrive vite à se demander comment on peut afficher un bobs à l'abscisse que l'on veut étant donné que les adresses doivent être paires et que donc le transfert se fera avec une précision horizontale de 16 pts... Pour remédier à ce problème, les géniaux concepteurs du blitter ont intégré un système de "barillet" qui permet de faire subir à la source une rotation pour avoir une précision d'un pixel lors de l'affichage. Ce décalage se fait comme dans un barillet ce qui signifie que ce qui sort sur la droite du bloc de données revient sur la gauche. Le problème avec ce barillet est qu'il faut avoir la place pour faire le décalage, cela oblige donc le programmeur à prendre une image qui fait 16 points de plus horizontalement, les 16 points de droite ne contenant pas de donnée serviront à recevoir la partie décalée qui sort à droite. La routine que nous allons faire se limite à afficher des bobs 32*32 en 8 couleurs dans une image de n'importe quelle largeur. On connaît au départ X, Y (coordonnées du bobs à afficher), l'adresse de l'image 32*32 du bob (prise dans une grande image) et la largeur des images (bitplans et grande image où l'on prend l'image du bob). Ici, l'écran est en 320*256 8 couleurs et l'image où se trouve le Bob est elle aussi en 320*256 8 couleurs mais elle n'est pas au format IFF, il faut donc la convertir avec le petit programme en Basic fourni plus bas.

Notre routine va traiter séparement les trois plans de l'image (bien que cette méthode ne soit pas la meilleure pour ce qui est de la vitesse, comme vous pourrez le lire plus bas). On va donc faire au début les initialisations qui ne dépendent pas des adresses de départ et d'arrivée du transfert puis, pour chacun des trois transferts, on calculera les adresses.

On cherche donc au départ les paramètres qui sont toujours les mêmes. Il s'agit de l'opération logique, des masques de A, des modulos et du décalage. L'opération logique est un calcul booléen opéré par le blitter entre ses trois sources afin d'obtenir la destination. L'utilité de ce système est grande: imaginons que l'on veuille recopier un bob qui représente une balle sur un fond qui contient un décor. Comme l'image du bob n'est pas carrée, il y aura autour de lui une zone noire copiée en même temps que l'image de la balle (car le blitter ne fait que des transferts carrés) ce qui est relativement laid, il faut le dire. Pour éviter cela, la fonction logique permet de tenir compte du fond. Par exemple, si la source A pointe sur l'image et la B sur le Fond, on pourra mettre D=A or B et dans ce cas le blitter viendra rajouter, avec un OU logique, A sur le décor. Dans notre cas, il y a 3 bitplans à traiter, il faut donc que pour chaque point du bob, si sa couleur est différente de 0, on la recopie dans les bitplans. On va donc constituer ce que l'on appelle un masque. Chaque bit de ce masque représente un point. Si ce bit est à 0, cela signifie que le bob est transparent à cet endroit-là (couleur 0), s'il est à 1, cela signifie que le bob possède une couleur différente de 0 à ce point-là. Pour l'affichage, on utilisera les trois sources A, B, et C en faisant pointer B sur l'image, A sur le masque et C sur le décor. On utilise A comme masque car cette source possède elle-même des masques qui permettent de supprimer les 16 points les plus à droite du bobs afin de vider la zone où va se faire le décalage. On fera alors:

D=(B and A) or (C and not A)

Le 'and not' permet d'effacer le décor là où il y a un point du bob. Le 'or' copie le bob dans le bitplan, et enfin le premier 'and' permet de ne pas afficher les données parasites qui se trouvent transférées avec le bob.

Mais le blitter ne peut utiliser l'opération sous cette forme. Il
faut l'arranger avant de la programmer (pour plus de précision, voir
le hardware manual P.171 ou la bible de l'amiga P.195) en utilisant l'algèbre booléenne (on notera l'opération not en écrivant les lettres en minuscules, l'opération and étant représentée comme une multiplication et le or comme une addition):

D=(B*A)+(C*a)
D=BA+Ca
D=BA(C+c)+Ca(B+b)
D=BAC+BAc+CaB+Cab
D=ABC+ABc+aBC+abC

Cette opération corespond à la valeur $CA pour les 8 bits de poid faible de BLTCON0.

Comme vous pouvez vous en douter, l'image des masques s'obtient très facilement en faisant un or logique entre les trois plans de l'image des bobs. Si un des bits est différent de 0 (et donc la couleur du point correspondant différente de 0), alors le masque contiendra un 1.

Pour les modulos de la destination, il suffit de calculer la largeur en octets de l'image affichée moins la largeur en octets de l'image transférée pour le bob; or on a vu plus haut que l'on était obligé de prendre une image plus large de 16 points afin d'avoir de la place pour faire le décalage. Comme notre bob a 32 points de large et que l'on transfère 16 points de plus, on transfèrera finalement 48 points soit 6 octets de large. Le modulo de la destination est donc:

LARGEUR_IMAGE-6

C'est exactement la même chose pour les sources.

Pour les masques des bouts des lignes sur A, on veut effacer les 16 points de droite (car ce sont des données non-initialisées que l'on prend pour pouvoir faire le décalage, sans savoir à quoi elles correspondent) et garder les 16 points à gauche, donc le masque sera 0 pour la droite et $ffff pour la gauche.

Pour le décalage de B et de A (il faut aussi décaler le masque car les opérations logiques se font après le barillet) il est toujours le même puisque l'abscisse reste identique pour les trois transferts. On obtient assez rapidement ce décalage en faisant X and 15 (on prend les 15 bits de poids faible de X).

Enfin, pour la taille du transfert, c'est toujours 32 lignes de haut et 48 points (3 mots de large), ce qui donne comme valeur 32*64+3 pour BLTSIZE.

Maintenant que l'on possède les paramètres constants pour les trois transferts, il reste à trouver ceux qui sont particuliers à chacun d'entre eux: les adresses. Celles-ci s'obtiennent à partir de X, Y et l'adresse de base des bitplans et de l'image où se trouve l'image du bob. Pour calculer l'adresse relative du transfert dans les bitplans, on fait simplement Y*40 (car on a 40 octets par ligne) + (X/8) and $fffe. Le 'X/8' fournit l'adresse dans la ligne et le 'and $fffe' permet d'obtenir une adresse paire (car le blitter ne fait ses transferts qu'avec une précision d'un mot, pas d'un octet). Ensuite, pour chacun des trois transferts, on ajoute aux adresses la taille d'un bitplan (aussi bien pour la mémoire vidéo que pour l'image des bobs). Pour faire fonctionner notre belle routine de bobs, nous allons mettre autour un petit programme qui permet d'afficher un bob en cliquant avec la souris, pour cela, on prend les coordonnées X et Y de la souris (voir précédent numéro de Génération 4 pour des explications limpides et exhaustives) et on affiche un bob à cet endroit-là si la touche droite est enfoncée.

```
;       Routine d'affichage de BOBs avec le blitter
;                   F.FLEURET 1989

main:
 bsr save_all
 bsr prepare_masques

 lea $dff000,a6
 move.w #$3fff,$9a(a6);        INTENA (vire tout)
 move.w #$c010,$9a(a6);        INTENA (IT copper)
 move.w #$3fff,$96(a6);        DMACON (vire tout)
 move.w #$83c0,$96(a6);        DMACON (copper,
                        blitter et bitplans)
 move.l #$2c8122c1,$8e(a6);  DWISTRT et
DWISTOP
 move.w #$3200,$100(a6);       BPLCON0 (couleur et
                        trois plans de bits)
 clr.l $102(a6);               BPLCON1
 clr.l $108(a6);               BPL1MOD et BPL2MOD
 move.l #$003800d0,$92(a6);  DDFSTRT et
DDFSTOP
 move.l #copper_list,$80(a6); COP1LC
 clr.w $88(a6);                COPJMP1

 lea image,a0;                 Place la palette de
 lea $dff180,a1;               couleurs

 move.w #15,d0
palette:
 move.w (a0)+,(a1)+
 dbra d0,palette

 move.l #irq,$6c;          Vecteur de l'IT
 move.w #$20,96(a6);       Vire sprites

attent:
 btst #6,$bfe001;          Attent clic gauche
 bne attent
 bsr restore_all

 moveq #0,d0;              Code de retour (pas d'erreurs)
 rts

irq:;                   La traditionelle IRQ
 move.l d0,-(sp)
 move.w $dff01c,d0
 and.w $dff01e,d0
 btst #4,d0
 beq fin_irq

 move.w $dff00a,d1;      JOY0DAT
 move.b d1,d0;           D0=X
 and.l #$ff,d0
 lsr.l #8,d1
 and.l #$ff,d1;          D1=Y
 lea bitmap+2,a0;        Image du bob
 lea bitplans,a1;        Base des bitplans
 btst #10,$dff016;       Clique droit ?
 bne suite;              Si non...
 bsr draw_bob;           Si oui !
suite:

 move.l #bitplans,$dff0e0;     BPL1PT
```

```
 move.l #bitplans+10240,$dff0e4; BPL2PT
 move.l #bitplans+20480,$dff0e8; BPL3PT

 move.w #$10,$dff09c;    IT traitée

fin_irq:
 move.l (sp)+,d0
 rte

save_all:
 move.b #%10000111,$bfd100
 move.l $6c,save_vecteur_irq
 move.w $dff01c,save_intena
 or.w #$c000,save_intena
 move.w $dff002,save_dmacon
 or.w #$8100,save_dmacon
 rts

restore_all:

 move.l save_vecteur_irq,$6c
 move.w #$7fff,$dff09a
 move.w save_intena,$dff09a
 move.w #$7fff,$dff096
 move.w save_dmacon,$dff096
 move.l 4,a6
 lea name_glib,a1

 moveq #0,d0
 jsr -552(a6)

 move.l d0,a0
 move.l 38(a0),$dff080
 clr.w $dff088
 rts
save_intena:dc.w 0
save_dmacon:dc.w 0
save_vecteur_irq:dc.l 0
name_glib:dc.b "graphics.library",0
 even
;          Routine de BOBs
size_bitplan=10240
size_image=10240

; BITPLANS pour la base de la mémoire vidéo
; SIZE_BITPLAN pour taille d'un bitplan
; SIZE_IMAGE pour taille d'un bitplan image
prepare_masques:
 lea bitmap,a0;     Base des bitplans
 move.l a0,a1
 move.l a0,a2
 add.l #size_image,a1;  A1=base du second bitplan
 add.l #size_image*2,a2; A2=base du troisième " "
 lea masques,a3;        A3=base des masques
 move.w #size_image/4-1,d0
boucle_prepare_masques:
 move.l (a0)+,(a3);      (a3)=(a0) or (a1) or (a2)
 move.l (a1)+,d1
 or.l d1,(a3)
 move.l (a2)+,d1
 or.l d1,(a3)+
 dbra d0,boucle_prepare_masques

 rts
;D0=X
;D1=Y
;A0=Adresse de l'image
;A1=Adresse des bitplans

draw_bob:
 movem.l d0-d2/a0-a2,-(sp)
```

```
 move.w d0,d2
 lsr.w #3,d0;        d0=d0/8
 and.w #$fffe,d0;   adresse paire
 and.w #$f,d2;       décalage
 mulu #40,d1;        d1=d1*40
 add.w d1,d0;        d0=d0+d1
 add.w d0,a1;        a1=a1+d0
 move.l a0,a2;       a2=adresse du masque
 add.l #size_image*3,a2
  ror.w #4,d2;       Décalage de B dans BLTCON1
 move.w d2,$dff042
 or.w #$0fca,d2;   Celui de A dans BLTCON0
 move.w d2,$dff040
  move.l #$ffff0000,$dff044; BLTAxWM (masques
sur A)
 move.l #$00220022,$dff060; BLTBMOD et
BLTCMOD
 move.l #$00220022,$dff064; BLTAMOD et
BLTDMOD

wait1:
 btst #14,$dff002
 bne wait1

plan1:
 move.l a0,$dff04c
 move.l a1,$dff048
 move.l a2,$dff050
 move.l a1,$dff054
 move.w #32*64+3,$dff058

wait2:
 btst #14,$dff002
 bne wait2

plan2:
 add.l #size_image,a0;   Prochain bitplan
 add.l #size_bitplan,a1
 move.l a0,$dff04c
 move.l a1,$dff048
 move.l a2,$dff050
 move.l a1,$dff054
 move.w #32*64+3,$dff058

wait3:
 btst #14,$dff002
 bne wait3

plan3:
 add.l #size_image,a0;   Prochain bitplan
 add.l #size_bitplan,a1
 move.l a0,$dff04c
 move.l a1,$dff048
 move.l a2,$dff050
 move.l a1,$dff054
 move.w #32*64+3,$dff058

 movem.l (sp)+,d0-d2/a0-a2
 rts

copper_list:
 dc.l $009c8010
 dc.l $fffffffe
image:
 blk.w 69
bitmap:
 blk.w 5120*3
masques:
 blk.w 5120,0
 data

bitplans:
 blk.l 2560*3,0
```

Pour pouvoir utiliser cette fantastique routine dans vos propres programmes, il ne faut pas oublier de placer également la routine PREPARE_MASQUES qui construit la table des masques des bobs. Il suffit, pour la mettre en oeuvre, de placer les images des bobs au label BITMAP et d'appeler la routine au début du programme. Pour la routine de bob elle-même (DRAW_BOB), il faut lui passer plusieurs paramètres dans les registres (voir les commentaires du listing).

Voici à présent le petit programme en Basic pour préparer l'image IFF (320*256 8 couleurs non compactée) qui contient le dessin du BOB (en haut à gauche 32*32). Ce programme a déjà été donné dans un précédent numéro mais enfin bon, comme il est court et que vous n'avez peut-être pas le numéro en question, le revoilà. Il prend une image 320*256 8 couleurs IFF non-compactée et la met en format bitplan plus simple à utiliser pour les programmeurs (les bitplans se suivent et la palette est au format de la palette d'agnes).

```
REM  Programme de conversion d'images IFF
REM  images 8 couleurs et 320*256 uniquement
REM  Non-compactées bien sur

source$="image.iff"
dest$="image.dat"
destination
p$=""
OPEN "o",#2,dest$
OPEN "i",#1,source$
A$=INPUT$(60,#1)
A$=INPUT$(24,#1)
b$=SPACE$(16)
aa=SADD(A$)
ab=SADD(b$)
FOR A=0 TO 7
 POKE ab+A*2,PEEK(aa+A*3)/16
 POKE
b+A*2+1,(PEEK(aa+A*3+1)*16+PEEK(aa+A*3+2))/1
6
 PRINT PEEK(ab+A*2);PEEK(ab+A*2+1);" ";
NEXT A
CLOSE #1
PRINT #2,b$;
FOR b=0 TO 2
 OPEN "i",#1,source$
  p$=""
  A$=INPUT$(156+b*40,#1)
  FOR A=0 TO 255
   p$=p$+INPUT$(40,#1)
   IF A<255 THEN A$=INPUT$(80,#1)
  NEXT A

 CLOSE #1
 PRINT #2,p$;
NEXT b
CLOSE #2
```

Comme je le disais au début, pour faire un affichage de bobs parfait, il faut faire comme les programmeurs de D.O.C, c'est-à-dire transférer TOUS les bitplans en un seul transfert. C'est possible en prenant un autre format de mémoire vidéo et pour les images des bobs et en répétant 3 fois chaque masque. Le format de la mémoire vidéo doit être le même que le format IFF: les lignes se succèdent (et non pas les bitplans), en faisant cela (il suffit de mettre un modulo de 80 octets pour le playfield et de faire commencer les pointeurs vidéo à des adresses décalées de 40 octets les unes par rapport aux autres) et en faisant la même chose au moment du transfert blitter avec les images des bobs et les masques (avec des modulos de 0 octets pour la source et de 34 pour la destination) on peut copier les trois bitplans en un seul transfert. Mais il faut que les masques soit répétés 3 fois puisque l'on ne peut pas réutiliser le même masque pour les trois plans.

C'est pas très clair mais je vous donnerai peut-être une routine utilisant ce système un de ces jours. Vous pouvez maintenant rajouter des démons partout dans vos démos, bon travail.

F.FLEURET

LE SON SUR AMIGA

L'échantillonnage est la transformation d'un son par un découpage à une fréquence donnée. C'est-à-dire que le son sera transformé en signaux logiques (0 ou 1), stocké sur une bande magnétique ou mémorisé, et restitué par un amplificateur grâce au processus inverse. Cette technique, de plus en plus utilisée par les professionnels, permet une restitution quasi-parfaite d'un son, même si le support de stockage est de qualité médiocre. Elle est à la base du fonctionnement du disque compact, de la cassette DAT, de l'enregistrement PCM sur certains camescopes (SONY V200), et de la création de sons sur l'Amiga.

Contrairement aux autres micro-ordinateurs, le circuit sonore de l'Amiga travaille avec des formes d'ondes complexes représentées en mémoire par des suites de valeurs qui seront transformées lors de la restitution du son à une tension de 0 à 5 volts sur les sorties audio. Ces valeurs peuvent prendre 256 niveaux (échantillonnage 8 bits). Cette forme d'onde peut être saisie à partir d'une interface chargée de transformer les signaux analogiques en valeurs numériques pouvant être stockées en mémoire (Future Sound, Perfect Sound) ou bien être construite à partir d'une fonction mathématique. La qualité des sons obtenue ne permet pas une utilisation professionnelle, mais fait pâlir bon nombre de possesseurs de micro-ordinateurs d'autres marques. On aura donc quatre canaux utilisables simultanément, et pouvant restituer avec brio des voix, musiques ou échantillons divers (bruits de foule, applaudissements, etc.).
A chaque canal audio correspond un canal DMA. Etant donné que les accès DMA de l'Amiga se déroulent par Mots, on réunit deux échantillons sur le même Mot de donnée. Donc: obligation d'avoir une longueur d'échantillon paire.

Marche à suivre pour restituer un son:

- Placer un échantillon en CHIP MEMORY
- Choisir un des 4 canaux audio sur lequel le son sera émis
- Spécifier l'adresse de départ de l'échantillon dans AUDxLC
- Spécifier la longueur de l'échantillon dans AUDxLEN (en mots)
- Spécifier le volume du canal dans AUDxVOL (0 à

64)
- Spécifier la vitesse de restitution dans AUDxPER
- Initialiser le canal DMA pour lancer le son

```
;******************************** les offsets
Aud0lc     EQU $a0
Aud0len    EQU $a4
Aud0per    EQU $a6
Aud0vol    EQU $a8
Adkcon     EQU $9e
Dmacon     EQU $96
;************************************************
***************
; programme permettant le démarrage du canal
DMA 1 (son voie 1)
;************************************************
***************
son     move.l #$dff000,a5          ; adresse de base
        move   #12,Aud0len(a5)
        lea    buffer,Aud0lc(a5)   ; adr départ sinus
        move   #64,Aud0vol(a5)      ; volume
maximum
                                    ; canal 1
        move   #600,Aud0per(a5)    ; période
        move   #$8201,Dmacon(a5)   ; canal 1 active
        rts

;************************************************
***************
; Arrêt du canal DMA 1
;************************************************
***************
sonoff     move.l  #$dff000,a5
           move    #$01,Dmacon(a5)
           rts

;************************************************
***************
; Forme d'onde:
;
; Celle-ci doit être impérativement placée en 'Chip
memory', pour
; l'instant les 512 premiers Ko.
; On pourrait mettre à la place de ces données un
son numérisé qui
; pourrait faire un maximum de 138 Ko. Cette
limitation est due au
; hardware de l'Amiga.
; Il ne faudra pas oublier de modifier la période
(Aud0per)
; ainsi que la longueur (Aud0len).
;
************************************************
***************

buffer dc.w
0,0,25,50,75,100,125,125,125,100,75,50,25,0
        dc.w 0,-25,-50,-75,-100,-125,-125,-125,-100
        dc.w -75,-50,-25,0,0
END
```

MODULATION D'AMPLITUDE OU DE FREQUENCE

On a aussi la possibilité de moduler un échantillon en amplitude (modification du volume sonore dans le temps), en fréquence (modification de la fréquence dans le temps), ou les deux à la fois. Les données du canal servant à moduler seront alors transférées soit dans le registre fréquence (AUDxPER), soit dans le registre volume (AUDxVOL), soit les deux. Pour activer un canal audio en tant que modulateur, on doit initialiser un nouveau registre appelé: ADKCON. Cette possibilité permettra de simuler des sirènes diverses, des tirs de rayons laser etc.

Voici une description sommaire de ce registre :

ADKCON

BIT	NOM	FONCTION
7	ATPER3	Le canal 3 ne module rien du tout
6	ATPER2	Le canal 2 module la période du canal 3
5	ATPER1	Le canal 1 module la période du canal 2
4	ATPER0	Le canal 0 module la période du canal 1
3	ATVOL3	Le canal 3 ne module rien du tout
2	ATVOL2	Le canal 2 module le volume du canal 3
1	ATVOL1	Le canal 1 module le volume du canal 2
0	ATVOL0	Le canal 0 module le volume du canal

DES ETOILES SONT NEES

Cet article est le premier comparant les méthodes de programmation sur ST et AMIGA, et si cela a du succès, il y en aura peut-être d'autres. Pour commencer, nous allons réaliser un "fond étoilé qui tourne" car ce programme ne demande pas d'appels aux coprocesseurs (ni scrollings, ni bobs, ni sprites, ni ondulations,...) et peut donc être réalisé sur ST sans problèmes.

Pour pouvoir faire cet effet de rotation et de déplacement dans l'espace, nous n'allons pas utiliser un repère cartésien mais plutôt une méthode bien plus puissante dans ce cas précis: les coordonnées polaires. La seule difficulté est donc de réaliser un convertisseur polaire/ cartésien qui permettra de calculer l'adresse et le décalage nécessaire à l'affichage à partir d'un module (distance entre l'étoile et le centre de l'écran) et d'un argument (angle correspondant à la position de l'étoile). Pour le faire, il faut créer une table de sinus/ cosinus avec un programme basic (il est en AmigaBasic sur Amiga et en GfAbasic sur ST) qui permettra de calculer X et Y avec les formules:

X=160+m*cos(alpha)
Y=100+m*sin(alpha) (127 à la place de 100 sur Amiga).

Chaque étoile sera donc définie par son module (m), son argument (alpha) ainsi que sa vitesse angulaire, sa vitesse linéaire et son accélération linéaire; l'ensemble de ces données se trouve dans une table appelée DATA_ETOILES qui est également créée avec un programme basic. Comme le programme principal est très simple en théorie, nous allons nous arrêter sur les initialisations et l'interruption balayage utilisée sur les deux machines. Honneur aux dames, l'Amiga d'abord:

Comme tout le monde le sait, l'Amiga est très puissante et la réalisation d'un petit programme se transforme vite en une longue succession d'initialisations pour l'écran, les interruptions et les coprocesseurs. Ici, nous avons tout d'abord les initialisations pour un écran de 1 bitplan et de 320*256 points et une interruption VBL (sur Amiga, cela se limite à supprimer les autres IT).

Pour ceux qui ne connaissent pas l'Amiga, il faut préciser quelques points. Le rôle du copper: ce coprocesseur se synchronise avec le balayage et peut reprogrammer les autres coprocesseurs. Son programme est appelé copper-list. Pour ce qui est de l'écran, l'Amiga n'a pas de format d'écran précis, on doit redéfinir la taille de la fenêtre, la définition graphique, le nombre de bitplans...

```
;           Ye Fantastic Stars Version Amiga
;                (c) L'Oiseau Vert 1989
;          Mis au point avec le très fameux Kseka

h=$10000;          Base du mot de poid fort

Mod=0;             Adresses relatives des données
Arg=4;             des étoiles dans la table
Vmod=8;              DATA_ETOILES

Amod=12
Varg=16
Adr=20
Img=24
vmodd=28

n_data=32;         Longueur des données par étoile
n_etoiles=200;     Nombre d'étoiles

main:
 bsr save_all

 lea $dff000,a6;              Toutes les initialisations
écran
 move.w #$3fff,$9a(a6);       INTENA (plus d'IT)
 move.w #$c020,$9a(a6);         Remet VBL
 move.w #$3fff,$96(a6);       DMACON (vire tout)
 move.w #$83c0,$96(a6);         Remet copper
 move.l #$2c812cc1,$8e(a6);   Fenêtre d'affichage
 move.w #$1200,$100(a6);        1 bitplan couleur
 clr.l $102(a6);              Vire modulos
 clr.l $108(a6);              Et le décalage
 move.l #$003800d0,$92(a6);   Début et fin du
data-fetching
 move.l #copper_list,$80(a6); Copper-list
 clr.w $88(a6);               Lance la copper-list
 move.l #irq,$6c;              Vecteur de l'IT
 move.w #$20,96(a6);            Vire sprite (DMACON)
 clr.w $180(a6);              Fond noir
 move.w #$fff,$182(a6);         Etoiles blanches

attent:btst #6,$bfe001; Attent que l'on cogne le Rat
 bne attent;
 bsr restore_all
 moveq #0,d0

 rts

etoiles:
 lea sin(pc),a6;        Table de sinus
 lea cos(pc),a5;        Table de cosinus
 lea bitplan,a4;         Adresse de la mémoire-vidéo (1
bitplan)
 lea data_etoiles(pc),a0;Table des données
 move.w #n_etoiles-1,d7
boucle_etoiles:

 move.w adr(a0),d1;       Adresse précédente
 move.w img(a0),d0;        Image précédente
 not.w d0;              On inverse et on fait
 and.w d0,(a4,d1.w);      un AND pour effacer

 move.l arg(a0),d0;       On fait tourner
 add.l varg(a0),d0
 move.l d0,arg(a0)
 swap d0
 and.w #$7fe,d0;          0< Argument <2048

 move.l mod(a0),d1;       Modifie module
 move.l vmod(a0),d5
 add.l amod(a0),d5
 move.l d5,vmod(a0)
 add.l d5,d1
 move.l d1,mod(a0)
 swap d1

 move.w 0(a6,d0.w),d2;  Convertisseur
polaire/cartésien
 move.w 0(a5,d0.w),d3
 muls d1,d2
 muls d1,d3
 rol.l #1,d2
 swap d2
 rol.l #1,d3
 swap d3

 add.w #127,d2;          Dans le cadre ?
 bmi pas_affiche;        Sinon...
 cmp.w #255,d2
 bpl pas_affiche;       Sinon...

 add.w #160,d3
 bmi pas_affiche;        Sinon...
 cmp.w #319,d3
 bpl pas_affiche;       Sinon...

 move.w d3,d4

 mulu #40,d2;       1 bitplan et 40 octets par ligne
 lsr.w #3,d3
 and.w #$fffe,d3
 add.w d3,d2;       Calcule de l'adresse

 and.w #15,d4;      Décalage
 add.w d4,d4;        *2
 move.w table_images(pc,d4.w),d4;  Image en
fonction du décalage
 or.w d4,(a4,d2.w)
 move.w d4,img(a0); Sauve image
 move.w d2,adr(a0); et adresse
 add.l #n_data,a0;  Suivante
 dbra d7,boucle_etoiles
 rts

pas_affiche:
 move.l vmodd(a0),vmod(a0)
 clr.l mod(a0)
 add.l #n_data,a0
 dbra d7,boucle_etoiles
 rts

table_images:
 dc.w 32768,16384,8192,4096,2048,1024,512,256
 dc.w 128,64,32,16,8,4,2,1

irq:
 movem.l d0-d7/a0-a6,-(sp)
 move.w $dff01c,d0;      IT autorisées
```

```
 and.w $dff01e,d0;      IT demandées
 btst #5,d0;            Si pas VBL...
 beq fin_irq
 move.l #bitplan,$dff0e0
 bsr etoiles;           Si oui
 move.w #$20,$dff09c;   IT traitée
fin_irq:
 movem.l (sp)+,d0-d7/a0-a6
 rte

; Ces routines sauvent différents registres systèmes
; et les restituent lorsqu'on quitte le programme.

save_all:
 move.b #%10000111,$bfd100
 move.l $6c,save_vecteur_irq
 move.w $dff01c,save_intena
 or.w #$c000,save_intena
 move.w $dff002,save_dmacon
 or.w #$8100,save_dmacon
 rts
restore_all:
 move.l save_vecteur_irq,$6c
 move.w #$7fff,$dff09a
 move.w save_intena,$dff09a
 move.w #$7fff,$dff096
 move.w save_dmacon,$dff096
 move.l 4,a6
 lea name_glib,a1
 moveq #0,d0
 jsr -552(a6)

 move.l d0,a0
 move.l 38(a0),$dff080
 clr.w $dff088
 rts

save_intena:dc.w 0
save_dmacon:dc.w 0
save_vecteur_irq:dc.l 0
name_glib:dc.b "graphics.library",0

 even

copper_list:
 dc.l $fffffffe

; Faire RI DET.B [ret] DATA_ETOILES [ret] [ret]

data_etoiles:
 blk.l 8*n_etoiles

; Faire RI SIN.B [ret] SIN [ret] [ret]

sin:
 blk.w 256
cos:
 blk.w 1024

 data

bitplan:
 blk.l 8000,0

; Programme de création de la table de sinus et
cosinus:

pi=3.141592
tsin$=SPACE$(2560)
FOR a%=0 TO 1279
POKEW SADD(tsin$)+a%*2,32767*SIN(a%/512*pi)
REM PSET
(a%/4,100-PEEKW(SADD(tsin$)+a%*2)/327)
NEXT

OPEN "o",#1,"df1:Sin.b"
PRINT #1,tsin$;
CLOSE #1

; Programme de création de la table des étoiles:

table$=SPACE$(32*200)
FOR a%=0 TO 199
b=SADD(table$)+a%*32
POKEL b,0
POKEW b+4,INT(RND*1024)*2
POKEW b+6,0
POKEL b+8,INT(RND*200000&)
POKEL b+12,2048
POKEL b+16,262144&+INT(RND*262144&)
POKEL b+20,0
POKEL b+24,0
POKEL b+28,PEEKL(b+8)
NEXT a%

OPEN "o",#1,"df1:det.b"
PRINT #1,table$;
CLOSE #1
```

Et maintenant sur Atari ST: alors là, c'est différent, plus d'initialisations monstrueuses et une gestion de la VBL très simple. Pas de coprocesseurs (à part le MFP qui gère des IT dont on ne se sert pas ici). Le seul truc un peu louche pour un programmeur Amiga est l'utilisation du mode superviseur du 68000. Sur Atari en effet, la plupart des zones intéressantes (mémoire vidéo, coprocesseurs, vecteurs d'exceptions...) sont 'protégées', il faut donc appeler une routine système qui passe le 68000 en mode privilégié. Pour ce qui est de l'écran, l'Atari est très rigide dans ce domaine puisqu'il a seulement trois modes graphiques dont deux accessibles en couleur: 320*200 16 couleurs et 640*200 4 couleurs (toujours 32000 octets de mémoire vidéo et 160 octets par ligne); le troisième mode est monochrome et nécessite un moniteur 70 Hz (640*400 2 couleurs 80 octets par ligne). Pour pouvoir délirer un peu avec l'affichage, les programmeurs en arrivent à utiliser les bugs du shifter (processeur vidéo) en changeant la fréquence du balayage à des moments précis; on peut ainsi faire croire au shifter qu'il doit encore balayer des lignes alors qu'il a déja fini (le pauvre...). Enfin, il reste la structure de la mémoire vidéo, alors que sur Amiga les bitplans sont séparés: sur ST, la mémoire vidéo est construite avec un mot du bitplan 1 puis un mot du bitplan 2 puis un du bitplan 3 puis un du bitplan 4 puis le mot suivant du bitplan 1 etc...

```
;       Ye Fantastic Stars version ATARI ST
;           (c) L'Oiseau Vert 1989
; Mis au point avec le très grand PROFIMAT

h=$10000

Mod=0
Arg=4
Vmod=8
Amod=12
Varg=16
Adr=20
Img=24
```

```
vmodd=28

n_data=32
n_etoiles=200

main:

 pea debut(pc);     Passe en mode superviseur
 move.w #38,-(sp)
 trap #14
 addq.l #6,sp
 clr.w -(sp)
 trap #1

debut:;              Routines exécutée en superviseur
 move.w #4,-(sp)
 trap #14;           Demande au système la résolution
actuelle
 move.w d0,save_rez;           Sauve la résolution
 move.w $ffff8240,save_color0; Sauve couleurs
 move.w $ffff8242,save_color1
 move.l $70,save_vbl;          Sauve vecteur
 move.l $fffffa06,save_mfp;    Sauve registre du MFP

 clr.w -(sp);            Passe en basse résolution
 move.l #-1,-(sp);       avec une routine du système
 move.l #-1,-(sp)
 move.w #5,-(sp)
 trap #14;     C'est tout pour les initialisations
(sniff...)

 move.w #37,-(sp); Attend une VBL
 trap #14
 add.l #16,sp

 clr.w $ffff8240;            Fond noir
 move.w #$777,$ffff8242;     Etoiles blanches
 clr.b $fffffa07;            Vire toutes les IT du MFP
 move.b #%1000000,$fffffa09; Sauf clavier
 move.l #vbl,$70;            Nouveau vecteur VBL

attent:;  Attend l'appui d'une touche avec une
routine
         du système car notre programme tourne en
IT
 move.w #7,-(sp);
 trap #1
 addq.l #2,sp

; Restitue tous les registres puis revient

 move.w save_color0,$ffff8240
 move.w save_color1,$ffff8242
 move.l save_vbl,$70
 move.l save_mfp,$fffffa06
 move.w save_rez,-(sp)
 move.l #-1,-(sp)
 move.l #-1,-(sp)
 move.w #5,-(sp)
 trap #14
 add.l #12,sp

 rts

; Le reste est presque comme sur Amiga sauf le
calcul de l'adresse d'affichage.

etoiles:
 lea sin(pc),a6
 lea cos(pc),a5
 move.l $44e,a4
 lea data_etoiles(pc),a0
 move.w #n_etoiles-1,d7
boucle_etoiles:

 move.w adr(a0),d1
 move.w img(a0),d0
 not.w d0
 and.w d0,(a4,d1.w)

 move.l arg(a0),d0
 add.l varg(a0),d0
 move.l d0,arg(a0)
 swap d0
 and.w #$7fe,d0


 move.l mod(a0),d1
 move.l vmod(a0),d5
 add.l amod(a0),d5
 move.l d5,vmod(a0)
 add.l d5,d1
 move.l d1,mod(a0)
 swap d1

 move.w 0(a6,d0.w),d2
 move.w 0(a5,d0.w),d3
 muls d1,d2
 muls d1,d3
 rol.l #1,d2
 swap d2
 rol.l #1,d3
 swap d3

 add.w #100,d2;      Que 200 lignes verticalement
 bmi pas_affiche;    sur le pauvre ST
 cmp.w #199,d2
 bpl pas_affiche

 add.w #160,d3
 bmi pas_affiche
 cmp.w #319,d3
 bpl pas_affiche

 move.w d3,d4

 mulu #160,d2;  160 octets par lignes (toujours 4
bitplans)
 lsr.w #1,d3
 and.w #$fff8,d3
 add.w d3,d2

 and.w #15,d4
 add.w d4,d4
 move.w table_images(pc,d4.w),d4
 or.w d4,(a4,d2.w)
 move.w d4,img(a0)
 move.w d2,adr(a0)
 add.l #n_data,a0
 dbra d7,boucle_etoiles

 rts

pas_affiche:
 move.l vmodd(a0),vmod(a0)
 clr.l mod(a0)
 add.l #n_data,a0
 dbra d7,boucle_etoiles
 rts

table_images:
 dc.w 32768,16384,8192,4096,2048,1024,512,256
 dc.w 128,64,32,16,8,4,2,1

vbl:; Il est inutile de vérifier la provenance de l'IT
```

car c'est forcément la VBL (contrairement à l'Amiga,
il y a un vecteur différent pour chaque interruption)

```
 movem.l d0-d7/a0-a6,-(sp)
 bsr etoiles
 movem.l (sp)+,d0-d7/a0-a6
 rte

save_rez:dc.w 0
save_vbl:dc.l 0
save_mfp:dc.l 0
save_color0:dc.w 0
save_color1:dc.w 0

;   Les ibytes sont particuliers à PROFIMAT

data_etoiles:
 ibytes "\det.b"
sin:
 ibytes "\sin.b"
cos equ sin+512

 end
```

Programme de création de la table des sinus et cosinus:

```
Pi=3.141592
Tsin$=Space$(2560)
For A%=0 To 1279
  Dpoke Varptr(Tsin$)+A%*2,32767*Sin(A%/512*Pi)
Next A%
Open "o",#1,"b:\Sin.b"
Print #1,Tsin$;
Close #1
```

Programme de création de la table des étoiles:

```
Table$=Space$(32*200)
For A%=0 To 199
  B%=Varptr(Table$)+A%*32
  Lpoke B%,0
  Dpoke B%+4,Int(Rnd*1024)*2
  Dpoke B%+6,0
  Lpoke B%+8,Random(200000)
  Lpoke B%+12,2048
  Lpoke B%+16,262144+Random(262144)
  Lpoke B%+20,0
  Lpoke B%+24,0
  Lpoke B%+28,Lpeek(B%+8)
Next A%
Open "o",#1,"b:\det.b"
Print #1,Table$;
Close #1
```

Vous avez sans doute noté les petites différences entre les deux programmes, qui montrent bien les philosophies respectives des deux machines. Nous allons donc voir plus en détail la gestion vidéo pour en dégager les points communs.

Sur les deux machines, la mémoire vidéo est organisée en plans de bits comme nous vous l'avons dit plus haut, et l'unité de base est le mot (nous sommes sur des machines dotées de 68000 qui manie très facilement ce genre de données). Le processeur vidéo va chercher en mémoire les données des plans de bits puis rassemble pour chaque pixel les bits correspondants ce qui permettra de calculer la couleur. Sur les deux machines, les palettes de couleurs sont stockées dans des registres modifiables dont le format est le suivant:

Amiga:

Adresse du registre: $dff180+n° couleur*2
ici n° couleur est compris entre 0 et 31.
Format:

bits	composante
8-11	rouge
4-7	vert
0-3	bleu

Atari:
adresse du registre: $ffff8240+n° couleur*2
sur Atari n° couleur est compris entre 0 et 15.
Format:

bits	composante
8-10	rouge
4-6	vert
0-2	bleu

Pour ce qui est des registres vidéos, nous retrouvons quelques analogies:

Contrôle de la résolution:

L'Amiga et l'Atari permettent de changer la taille des pixels qui composent l'écran. Horizontalement, les deux machines peuvent passer de 320 à 640 points par ligne. Verticalement par contre, les deux constructeurs ont choisi des systèmes différents bien que les différentes résolutions soient les mêmes (200 ou 400 lignes). Pour procurer un confort visuel à l'utilisateur, Atari a choisi de ne laisser le privilège d'avoir 400 lignes qu'aux heureux possesseurs de moniteurs haute résolution monochrome dont la fréquence de balayage est de 70 Hertz. C'est pourquoi l'image est parfaitement stable et permet de longues heures de travail.
Commodore a choisi la compatibilité avec tous les téléviseurs. La seule solution était l'usage de l'entrelacé. Le téléviseur décompose l'image affichée en deux demi-images de 312 lignes: l'une contient les lignes paires, l'autre les lignes impaires. Mais en contre-partie, l'utilisateur devra subir un scintillement à moins qu'il ne possède une carte anti-scintillement ou un moniteur à haute rémanence. Voici les registres de contrôle vidéo:

Atari: registres en lecture et écriture
adresse $ffff820a .b synchronisation et fréquence
bit 0 synchro interne (0) ou autre (1)
1 60 hertz (0) ou 50 hertz (1)
adresse $ffff8260 .b résolution
bit
0 et 1 basse 320*200 (00)
moyenne 640*200 (01)
haute 640*400 (10)
réservé (11)

Amiga
adresse $dff100 .w bplcon0
bit
1 synchro interne (0) ou autre (1)
2 mode non-entrelacé 200 lignes (0)
mode entrelacé 400 lignes (1)
9 color (1=oui,0=non)
11 ham (1=oui,0=non)
12-14 nombre de plans de bits de 0 à 5 ou 6 si on

est en half-brite
ou mode "Hold and Modify".
15 basse résolution horizontale correspondant à la basse résolution de l'Atari (0).
haute résolution horizontale correspondant à la moyenne ou haute résolution de l'Atari (1).

Contrôle de l'adresse des plans de bits:

Etant donné que sur Atari les plans de bits sont regroupés, il n'y a qu'un seul pointeur vidéo. Celui-ci est situé aux adresses suivantes:

$ffff8201 :octet central fort
$ffff8203 :octet central faible

Ce registre
- ne se modifie pas de lui même.
- pointe sur une adresse multiple de 256 (impossible donc de faire simplement un scrolling en déplacant les pointeurs vidéos).
- est chargé par le shifter en début de balayage vertical. Ceci est dommage puisque cela empêche de changer l'adresse de la ram vidéo en cours de balayage.
La méthode la plus rapide pour changer le contenu de ce registre est l'instruction MOVEP illustrée par le programme suivant:

```
move.l #adr_vidéo,d0
lea $ffff81ff,a0
movep.l d0,0(a0)
```

Sur Amiga les plans de bits sont séparés, il faut donc des pointeurs séparés. Comme il y a 6 plans de bits au maximum, l'Amiga a 6 registres utilisés par les canaux DMA; or, quand ils sont utilisés par le DMA, leurs contenus sont changés. Voici leurs adresses:

$dff0e0 BPL0PT .l
$dff0e4 BPL1PT .l
$dff0e8 BPL2PT .l
$dff0ec BPL3PT .l
$dff0f0 BPL4PT .l
$dff0f4 BPL5PT .l

Ces registres sont véritablement utilisés en temps réel par le processeur vidéo pour connaître le prochain mot à lire et à afficher; on peut donc les modifier n'importe quand pour faire des effets spéciaux (scrollings, suppression de lignes, répétitions de lignes, etc.).

En conclusion, l'Atari est bien plus rigide que l'Amiga et ne permet pas de fantastiques délires de créateurs de démos. Néanmoins, parvenir à faire quelque chose de valable sur ST (comme la UNION démo, par exemple) est nettement plus valorisant que n'importe quelle démo sur Amiga, aussi soignée soit-elle.

Et voilà, c'est fini pour ce premier article de comparaison ST/Amiga. Il faut bien signaler que celui-ci ne fait pas du tout apparaître ce que l'Amiga a dans les tripes car il n'y avait pas d'utilisation des coprocesseurs, domaine où l'Amiga domine largement le ST; mais nous ferons bientôt des scrollings et des déformations, spécialités de l'Amiga.

F.FLEURET et E.BRUNET

AIRATOM

Arg... Encore deux erreurs dans nos listings, la première nous a été signalée par le petit Renault (5 ans 1/2 ce mois-ci) et elle se trouve dans la routine SAVE_ALL. En effet, les valeurs des OR.W sur les mots SAVE_DMACON et SAVE_INTENA sont inversées, il faut écrire:

```
OR.W #$C000,SAVE_INTENA
OR.W #$8100,SAVE_DMACON
```

Et de plus, dans le listing des barres qui rebondissent du numéro 11, il y a une erreur dans la routine PREPARE_COPPER_LIST il faut remplacer le MOVEQ #0,D1 par MOVEQ #0,D0

C'est tout, ce n'était pas des bugs trop graves et d'ailleurs les programmes fonctionnaient malgré leur présence...

LA GUERRE DES ROBOTS

Notre grand concours continue, avec ce mois-ci un rectificatif et deux robots pour tester les vôtres et bien comprendre le système de jeu.

Il s'est glissé quelques erreurs dans la règle que nous avons donnée dans le numéro 10. Nous implorons votre pardon tout en espérant que vous n'aurez pas trop de mal à faire les modifications dans vos programmes. Les erreurs concernent la détection de la douleur, dans d% on récupère les bits suivants:

bit 0 Passage sur une mine
bit 1 Pose de mine sur une source
bit 2 Réception d'un tir laser
bit 3 Destruction d'un mur
bit 4 Pose d'une mine
bit 5 Collision avec un mur ou un robot
bit 6 Réception d'une mine (posée par un autre robot)
bit 7 Déminage
bit 8 Construction d'un mur
bit 9 Mouvement

Un robot qui vient de prendre un tir ou une mine aura (d% and 68) non nul car 68=2^2 + 2^6.

De plus, il y avait une "toute petite" erreur dans l'affichage du compteur de temps: en effet, à la fin de la séquence du print using, le code escape et le q sont inversés, la ligne correcte est: (le * représente le code Escape)

```
PRINT AT(37,1);USING "*p<######>*q",temps%
```

Vous pouvez insérer ce code Escape dans une chaîne en appuyant simultanément sur Control et sur A, puis en tapant 27.

Compléments pour la guerre des robots:

Pour éviter toute tricherie, nous avons décidé les choses suivantes:

-Le seul langage autorisé est le GFA version 3 sur ST ou AMIGA.
Aucun appel à un autre langage n'est autorisé.
-Aucun appel à une quelconque Entrée/Sortie (clavier, imprimante, modem, minitel, disque, souris, écran) n'est autorisée.
-Aucun accès direct à la mémoire, aux registres de la machine ou aux fonctions système ne sont autorisées (ni POKE ni PEEK).

Finalement, seules sont autorisées les instructions du GFA 3 attachées à la gestion des variables.

Voici une liste récapitulative des variables :

Lecture seulement:

LAB%(x,y)	Plan du labyrinthe
NB%	Nombre de robots en jeu
TX%	Largeur du labyrinthe
TY%	Hauteur du labyrinthe
N_SE%	Nombre de sources d'énergie
C_SE_MAX%	Charge maximum des sources
N_ACT%	Numéro du robot
ENERGIE_MAX%	Capacité maximum du robot
TEMPS%	Horloge du système

ACC%(n)	Accumulateur du laser du robot n
CASE%(n)	Contenu de la case sous le robot n
DRC%(n)	Direction prise au dernier tour par le robot n
COM%(n)	Commande du dernier tour du robot n
ENR%(n)	Niveau d'énergie du robot n
CX%(n) CY%(n)	Coordonnées du robot n
DEGAT%(n)	Dégâts / Douleur du robot n
NT%(n)	Nombre de tours de fonctionnement du robot n
ETAT$(n)	Symbole affiché du robot n
NOM$(n)	Nom du robot n (voir format ci-dessous)

A%	Charge de l'accumulateur du laser
C%	Contenu de la case du robot
E%	Niveau d'énergie
X% Y%	Coordonnées du robot
D%	Dégats / Douleur
DRC%	Direction prise au dernier tour
COM%	Commande du tour précédent
ETAT$	Symbole affiché
PALP%(d)	Contenu de la case adjacente direction d
T%	Date du début de la réflexion

C_SE%(n) Charge de la source n
X_SE%(n) Y_SE%(n) Coordonnées de la source n

et accessoirement:

DGLN%	Longueur de la diagonale du tableau
CPLX%	Complexité du tableau (20 à 149)

Lecture et écriture:

DRC%	Direction prise au dernier tour
COM%	Commande du tour précédent

Et, évidemment, toutes les variables propres à votre robot, uniques et créées par vous...

En écriture et pour l'initialisation:

NOM$ Nom du robot

Les 10 premiers caractères sont le nom du robot et les suivants celui du concepteur.

NI LECTURE NI ECRITURE: (lire ou écrire dans ces variables entraîne une disqualifiquation immédiate et signalée dans le journal, héhé...)

MINE%()
NV%
PX%
PY%
MESSAGE%()
XV%
YV%

Vous avez le droit de créer vos propres variables mais comme nous vous l'avons déjà dit, il faut leur donner un nom si tordu que personne ne pourra utiliser les mêmes. Nous vous serons reconnaissants de limiter la place mémoire qu'occupe votre robot (Listing, variables et tableaux compris) car les éliminatoires se feront avec 16 robots simultanément. La même remarque peut être faite à propos du temps de calcul d'autant que de l'énergie est consommée proportionnellement à celui-ci. Si votre robot réfléchit trop longtemps (plus de 30 secondes) c'est un signe de mauvaise adaptation au combat. Cela ne veut pas dire pour autant que vous devez faire des robots stupides, essayez plutôt de travailler sur des algorithmes rapides et puissants (recherche en arbre, récurrence...).

Dans le listing de la guerre des robots, vous aurez sans doute remarqué les lignes suivantes:

```
INPUT numero%
RANDOMIZE numero%
```

Vous pouvez les effacer mais elles sont très pratiques pour le debuggage de vos robots. En effet, il arrive dans certaines conditions que les robots n'aient pas le comportement désiré par leur créateur. Au début de chaque partie, vous taperez un chiffre au hasard dont vous vous rappellerez et si votre robot fait n'importe quoi, ces deux lignes vous permettront de revoir le combat. Il sera ainsi possible de trouver l'erreur. L'instruction étonnante qu'est le Randomize conditionne tous les tirages au sort ultérieurs (par RND ou RANDOM) donc pour une même valeur entrée le tirage aléatoire du labyrinthe donnera le même résultat et le comportement des robots sera identique. La partie pourra donc être rejouée. Lors de la finale, ces deux lignes seront supprimées et le labyrinthe sera donc parfaitement aléatoire.

Voici, comme nous vous l'avions promis le mois dernier, des listings de robots qui vous permettront de vous entraîner. Nous vous proposons deux Droïds ne faisant pas preuve d'une intelligence élevée mais qui s'avèrent redoutables au combat.

Le premier est BULDOZ ainsi nommé à cause de la fureur dévastatrice qui l'anime. Sa stratégie est simple: quand il est suffisamment en forme (énergie supérieure à 2000) il se précipite sur le robot le plus proche pour lui tirer dessus. En revanche, quand il est faible, il se dirige vers la source d'énergie la plus proche.

Voici le programme à insérer dans la routine INIT_R du robot:

```
nom$="Buldoz     L'OiseauVert 1989"
```

Vous insérerez le programme suivant dans la procédure Rx du robot.

```
  IF e%<4700 AND c%=-2 AND (d% AND 68)=0 ! Si pas assez d'énergie
    ! et on est sur une source et pas de robot qui nous
    ! tire dessus
    com%=0   ! ne fait rien
```

```
ELSE        ! sinon
  IF e%<2000  ! si on a peu d'énergie
   @plus_proche_s(*dummy%,*dummy%,*x_r_pr%,
                                 *y_r_pr%,*dummy%)
  ! cherche la source la plus proche
    @va_vers(*drc%,x_r_pr%,y_r_pr%) ! et va vers elle
    SELECT palp%(drc%) ! regarde le contenu de la case
                              où on veut aller
    CASE -1    ! si c'est un mur
      com%=3   ! alors on le détruit
    CASE -2,0  ! si c'est une source ou une case vide
      com%=1   ! alors va dessus
    DEFAULT    ! sinon (si c'est un robot)
      com%=2   ! tire au laser
    ENDSELECT
  ELSE ! si on a assez d'énergie
    @plus_proche_r(*dummy%,*dummy%,
                                 *x_r_pr%,*y_r_pr%)
      ! cherche le robot le plus proche
    @va_vers(*drc%,x_r_pr%,y_r_pr%)
      ! et va vers lui
    IF x_r_pr%=x% OR y_r_pr%=y% ! si le robot est dans
                                  notre ligne de tir
      com%=2   ! alors tire
    ELSE       ! sinon
      SELECT palp%(drc%) ! analyse la case adjacente
      CASE -1      ! si c'est un mur
        CLR com%   ! alors ne bouge pas
      CASE -2,0    ! si c'est une case vide ou une source
        com%=1     ! alors vas-y
      DEFAULT      ! si c'est un robot
        com%=2     ! alors tire
      ENDSELECT
    ENDIF
  ENDIF
ENDIF
```

Le second robot est Derrick, robot méthodique dont le principe est simple: Derrick visite entièrement le labyrinthe. Pour cela, il possède une mémoire interne qui lui rappelle les lieux qu'il n'a pas encore visités. Cette mémoire est un tableau bidimensionnel de la taille du labyrinthe (tx%,ty%). A chaque fois que Derrick passe sur une case, il incrémente la valeur de la case correspondante dans son tableau. Pour savoir quelle direction prendre, Derrick compare les valeurs des 4 cases adjacentes et va vers la case dont la valeur est la plus faible. Et pour ne pas se cogner aux murs, il aura préalablement (pendant l'initialisation) donné aux cases correspondantes à un obstacle une valeur si grande qu'elle ne pourra jamais être atteinte. Derrick agit comme une balle qui dévale des pentes, les murs étant des sommets infranchissables. La case sur laquelle se trouve cette balle se comporte alors comme un ascenseur en augmentant d'altitude.

Programme d'initialisation:

```
  nom$="Derrick     E.BRUNET et F.FLEURET"
  DIM derrick%(tx%,ty%) ! dimensionne tableau de travail
  FOR x%=0 TO tx%
    FOR y%=0 TO ty%
      derrick%(x%,y%)=-MUL((lab%(x%,y%)=
              TRUE),&HFFFFFFF)-MUL((lab%(x%,y%)=-2,-1)
      ! pour chaque case:
! si c'est une source alors derrick%(x%,y%)=-1 (attire le robot)
! si c'est un mur alors derrick%(x%,y%)=&HFFFFFFF (repousse)
    NEXT y%
  NEXT x%
```

Programme du robot:

```
  LOCAL mini_derrick% ! déclare une variable locale
  IF c%=-2 AND e%<4500 AND (d% AND 68)=0! Si pas
                               assez d'énergie
          ! et on est sur une source et pas de robot qui
                                               nous
          ! tire dessus
    CLR com% ! on ne bouge pas
  ELSE ! sinon
    INC derrick%(x%,y%) ! augmente l'altitude de la case
     ini_derrick%=MIN(derrick%(x%,PRED(y%)),MIN(derrick%(x%,SUCC(y%)),IN(derrick%(SUCC(x%),y%)),derrick%(PRED(x%),y%)))
  ! mini_derrick%= altitude la case adjacente la plus basse
     IF mini_derrick%=&HFFFFFFF ! si on est entouré de murs
       @va_vers(*drc%,DIV(tx%,2),DIV(ty%,2)) ! va vers le centre
       com%=3 ! détruit le mur
     ELSE ! si on peut bouger
       IF (d% AND 68)=FALSE ! si on ne nous tire pas dessus
   ! les lignes suivantes donnent la direction de la case adjacente de plus faible altitude en comparant leurs altitudes respectives avec l'altitude minimum
         IF mini_derrick%=derrick%(x%,PRED(y%))
           CLR drc%
         ELSE
           IF mini_derrick%=derrick%(x%,SUCC(y%))
             drc%=2
           ELSE
             IF mini_derrick%=derrick%(PRED(x%),y%)
               drc%=3
             ELSE
               IF mini_derrick%=derrick%(SUCC(x%),y%)
                 drc%=1
               ENDIF
             ENDIF
           ENDIF
         ENDIF
       ELSE ! si on nous tire dessus
         drc%=RANDOM(4) ! prend une direction au hasard
       ENDIF
       SELECT palp%(drc%) ! analyse le contenu de la case
                                      où l'on veut aller
       CASE 0,-2 ! si c'est vide ou qu'il y a une source
         com%=1 ! on y va
       CASE -1 ! s'il y a un mur
         CLR com% ! on n'y va pas

       derrick%(ADD(x%,ADD(-(drc%=1),drc%=3)),ADD(y%,
                   ADD(-(drc%=2),drc%=0)))=&HFFFFFFF
   ! et on note dans le tableau derrick% le nouveau mur
       DEFAULT ! si c'est un robot
         IF e%>500 ! et qu'on a assez d'énergie
           com%=2 ! alors on tire
         ELSE ! si par contre on n'a pas assez d'énergie
           CLR com% ! on ne bouge pas (surtout ne pas se
                                    faire remarquer)
         ENDIF
       ENDSELECT
     ENDIF
  ENDIF
```

Voilà de quoi tester l'efficacité de vos robots! Le mois prochain, les épreuves commencent, alors, préparez-vous...

L'EXPLORATEUR BRANQUE

Pour innover cette nouvelle formule de la rubrique, qui comprendra plus de solutions dans chaque numéro, voici un spécial Space Quest, avec les solutions complètes de Space Quest 1 et 2 et 3! Si vous avez résolu des jeux, écrivez-nous et envoyez -nous vos solutions. Les meilleurs solutions publiées gagneront un abonnement d'un an à Génération 4! Vous pouvez aussi nous écrire pour nous dire les solutions que vous voulez trouver dans Génération 4!

SPACE QUEST

Editeur: SIERRA-ON-LINE
Système: Amiga / ST / PC

Après les trois King Quest, Sierra-On-Line créa la surprise en sortant le premier volet d'une nouvelle série: Space Quest. Si les graphismes étaient toujours aussi peu travaillés, le scénario ici était à la fois original et humoristique, ce qui fit de Space Quest un excellent jeu. De plus, le jeu n'était pas trop complexe, ce qui l'aida dans sa réussite. Space Quest allait d'ailleurs connaître de nombreuses suites, toujours aussi excellentes!

Attention, certains évenements de ce jeu sont aléatoires. Aussi, en cas de problèmes, si vous rencontrez un personnage dangereux, sortez de l'écran puis retournez-y, jusqu'à ce que ce personnage n'y soit plus.

I- COMMENT PARTIR DU VAISSEAU?

Attention, des extra-terrestres sont encore dans le vaisseau au départ. De ce fait, quand un message vous indique que vous entendez des pas, sortez de l'écran au plus vite ou plongez dans un ascenseur, sans quoi vous seriez tué. Avant tout: FAST. A partir du lieu de départ, allez trois fois à gauche. Allez près du cadavre: SEARCH MAN. GET CARD. Allez ensuite deux fois à droite et dans la bibliothèque, et dirigez-vous vers la porte jusqu'à ce qu'elle s'ouvre. LOOK MAN. Mettez-vous près de l'ordinateur. LOOK SCREEN. ASTRAL BODY. Attendez que la cartouche arrive jusqu'à l'ordinateur. GET CARTRIDGE. Allez à gauche, prenez l'ascenseur puis partez à droite et prenez le nouvel ascenseur. Vous arrivez alors au sous-sol. Allez à droite et placez-vous près de la console. PRESS OPEN. Allez à droite et mettez-vous à coté de la fente proche de l'ascenseur. INSERT CARD. Rentrez dans l'ascenseur. Allez près des deux boutons. PRESS LEFT. PRESS RIGHT. Placez-vous devant la porte de gauche, GET GADGET, puis devant la porte de droite et GET SUIT. Allez derrière le tableau de commande. PRESS AIRLOCK. Sortez de la pièce par la gauche. Mettez-vous contre la console: PRESS PLATFORM. Allez sur la gauche du petit vaisseau. ENTER POD. CLOSE DOOR. WEAR BELT. PRESS POWER. PRESS AUTONAV. PULL THROTTLE. Tout ceci doit être fait rapidement sans quoi le vaisseau explosera avec vous...

II- RENCONTRE DU TROISIEME TYPE.

Vous venez de vous écraser sur une planète... Quand l'ordinateur vous indique que vous mourez de soif, tapez DRINK. De même, gagnez vite le pont de pierre avant que l'araignée n'apparaisse (son contact est mortel).
Instructions à partir de la cabine: REMOVE BELT. GET KIT. OPEN KIT. EXIT. Allez devant le vaisseau. GET GLASS. Allez trois fois à droite, prenez le chemin qui monte et suivez-le jusqu'au pont (allez deux fois vers le haut, une fois à gauche). Traversez le pont et placez-vous derrière le rocher. Sauver la partie à ce moment. Quand l'araignée est sous le rocher et à la hauteur de la plante de gauche, PUSH ROCK. Si vous n'avez pas écrasé l'araignée, recharger la partie au moment où vous étiez derrière la pierre et recommencez. Continuez à suivre le chemin jusqu'aux arches (allez à gauche, puis en haut et enfin deux fois à droite). Mettez-vous entre les deux arches. Vous vous trouvez alors dans une caverne. Allez près du petit rocher. GET ROCK. Allez à gauche. Passez la grille en vous collant le dos à la paroi du fond pour éviter les tentacules. Allez près du geyser: PUT ROCK IN GEYSER. Sortez par le haut. Entrez dans les grottes au fond, et sortez par la gauche. Mettez-vous alors le plus près du rayon laser et USE GLASS. Montez et sortez en haut par la droite. Allez jusqu'aux gouttes et sauvegardez la partie. Vous devez passer sans vous faire toucher par les gouttes d'acide. Si vous échouez, rechargez la partie où vous étiez avant les gouttes et recommencez. Sortez par la droite. TURN ON GADGET. Sortez par la droite...

III- JUSQU'A ULENCE FLATS.

Vous venez de rencontrer un extra-terrestre et vous réapparaissez sur la surface de la planète... Allez au sud, puis à l'est deux fois et enfin au sud. Quittez le chemin qui monte et repartez vers le nord. Entrez dans la grotte à l'est. Courez vous cacher derrière les rochers du bas. THROW WATER. Le monstre explosera et un morceau de son corps sera projeté sur la droite. Allez près de ce morceau et GET

PART. Sortez de la grotte par l'ouest et retournez dans les sous-sols (allez au sud, prenez le chemin qui monte, nord, ouest, ouest, nord, est, est et mettez-vous entre les deux arcades). Retournez voir l'extra-terrestre (ouest, nord, ouest, est, est, est). Après votre nouvelle rencontre avec l'extra-terrestre, DROP PART. Ensuite, quittez la pièce par le nord. Allez près de l'ordinateur, INSERT CARTRIDGE (Notez bien le numéro que l'on va vous donner à ce moment). Sauvegardez la partie car vous allez devoir passer un jeu d'arcade qui n'est pas très facile...
Allez près du skimmer: BOARD SKIMMER. SLOW. TURN KEY. Vous devez maintenant participer à un jeu d'arcade: il s'agit d'éviter les rochers qui arrivent devant vous. Après un moment, vous arrivez à Ulence Flats.

IV- A ULENCE FLATS.

Vous venez d'arriver à Ulence Flats à bord de votre skimmer des sables. Remettez-vous en vitesse rapide: FAST. Par sécurité, prenez votre clé: GET KEY. Sortez de l'appareil, EXIT SKIMMER. Un homme va bientôt vouloir acheter votre skimmer. La première fois, refusez son offre: NO. Attendez quelques secondes qu'il revienne vous faire une nouvelle offre et cette fois-ci, acceptez: YES. Vous y avez gagné un Jetpack, engin qui vous sauvera la vie plus tard. Allez alors au bar (sur la droite). Une fois dans le bar, attendez que l'homme qui joue au Jackpot se fasse désintégrer, puis allez-y vous aussi. Un conseil, avant de jouer au Jackpot, sauvegardez toujours votre partie. En effet, si vous perdiez beaucoup d'argent, ou même votre vie, cela vous permettrait de recommencer ici. Jouez au Jackpot jusqu'à ce que vous ayez plus de 37 buckazoids. Quittez alors le jackpot, puis sortez du bar (par la gauche). Allez vers le haut, puis vers la droite. Rentrez alors chez 'DROIDS-R-US'. Allez près du robot blanc et rouge qui se trouve en haut à droite, puis GIVE COUPON. Enfin, achetez le robot: BUY ROBOT. Retournez au bar jouer au Jackpot (allez en bas, à gauche, en bas, puis rentrez au bar, et allez près du Jackpot). Cette fois-ci, jouez jusqu'à avoir 214 Buckazoids. Une fois cette somme atteinte, sortez du bar (toujours par la gauche), et allez à gauche. Attendez que le vendeur de vaisseau vous parle, puis allez en haut. Attendez que le vendeur vous parle, puis achetez-lui le vaisseau: BUY SHIP. Retournez au bar, et allez au comptoir. Quand le serveur vous parle, GIVE COUPON. DRINK BEER. Attendez qu'il revienne vous parler, puis BUY BEER. DRINK BEER. Attendez qu'il revienne une dernière fois, puis BUY BEER. DRINK BEER. Après ces trois bières avalées, un homme raconte une histoire, où vous apprenez l'emplacement du vaisseau des Sariens. Retournez alors au vaisseau que vous avez acheté (sortir par la gauche, puis allez en haut, puis à gauche). Placez-vous en bas de l'échelle, et CLIMB LADDER. PRESS LOAD. HH. Vous voilà parti pour un périple dans les étoiles, mais profitez-en pour vous reposer, car pendant une minute, le jeu joue tout seul. Au bout d'un moment, vous arrivez au vaisseau des sariens.

V- LE COMBAT FINAL.

Vous venez d'arriver devant le vaisseau des Sariens. WEAR JETPACK. EXIT SHIP. Vous allez alors plus près du vaisseau. Dirigez-vous jusqu'au sas, OPEN DOOR, puis rentrez dans le vaisseau. Une fois dans la première pièce, allez sur un côté de la porte du fond. Dès qu'elle s'ouvre, attendez que le robot passe puis entrez en vitesse. Dans cette nouvelle pièce, deux alternatives s'offrent à vous:
Première possibilité: allez près de la caisse. OPEN TRUNK. ENTER TRUNK. La caisse sera transportée avec vous jusqu'à la blanchisserie. Une fois là-bas, EXIT TRUNK.
Deuxième possibilité: allez sur la droite de la caisse. PUSH TRUNK. OPEN TRUNK. PUT JETPACK IN TRUNK. CLOSE TRUNK. JUMP TRUNK. OPEN GRATING. ENTER VENT. Vous vous trouverez alors dans les conduits d'aération. Sortez par le haut, et prenez ensuite le conduit de droite. Allez jusqu'à son bout, où une porte fermée vous bouche le passage. Mettez-vous contre la porte et KICK GRATING. OPEN GRATING. Vous pouvez maintenant sortir par la droite. Vous arrivez à la blanchisserie.

Une fois à la blanchisserie, allez près de la machine à laver. OPEN LAUNDRY. ENTER LAUNDRY. Attendez que le Sarien vous lave! Vous êtes maintenant déguisé en Sarien et vous ne craignez plus personne! EXIT LAUNDRY. EXAMINE SUIT. Sortez de la pièce par la porte de droite. Prenez alors l'ascenseur le plus à gauche. Arrivé en bas, sortez de la pièce par la gauche, prenez le nouvel ascenseur. Une fois en haut, sortez par la droite. Sortez de la nouvelle pièce par la droite, traversez le ponton et sortez par la droite. Vous êtes maintenant à l'armurerie. Allez près du robot au comptoir. SLOW. Un conseil, sauvez la partie à ce moment car vous allez devoir faire une manoeuvre délicate! GIVE CARD. Allez alors très vite, pendant que le robot est parti jusque devant les deux grenades posées sur le comptoir, et GET GRENADE. Attendez que le robot revienne et qu'il vous donne votre arme. FAST. Sortez par la gauche. Sur le ponton, mettez vous au-dessus du garde, puis DROP GRENADE. Allez à gauche deux fois. Vous allez bientôt perdre votre casque, mais c'est inévitable! Allez dans l'ascenseur, et une fois en bas allez vers la droite. Un conseil pour ne pas mourir: maintenant que les Sariens peuvent vous reconnaître, il vous faut les tuer. Pour cela, quand vous quittez une pièce, appuyez très rapidement sur F6 durant le chargement de la pièce suivante. Ainsi, si un Sarien se trouve dans la pièce, il n'aura pas le temps de vous tirer dessus. Si c'est un Droid qu'il y a dans la pièce, vous pouvez soit tenter de l'éviter, soit quitter la pièce puis y revenir en espérant que ce sera un Sarien. Quittez la pièce par la droite, puis allez près du Sarien que vous avez tué avec la grenade: SEARCH MAN. PUSH BUTTON. Allez devant le Star Generator. LOOK SCREEN. A l'aide de la flèche, composé le code 6858, puis pressez ENTER. L'auto-destruction sera alors engagée. Quittez la pièce par la gauche et prenez l'ascenseur. Une fois en haut, quittez rapidement l'ascenseur et tournez-vous vers la droite, en tirant constamment (avec F6) jusqu'à ce qu'un Sarien apparaisse et qu'il soit désintégré. Si vous ne faites pas ceci assez vite, vous aurez beaucoup de mal à tuer le Sarien. Si ce n'est pas un Sarien mais un robot, essayez de l'éviter. Allez dans l'ascenseur voisin (le plus à droite) et entrez dedans. Allez jusqu'à la navette de secours, et une fois devant: ENTER SHUTTLE. PRESS LAUNCH. Voilà, vous n'avez plus qu'à assister aux scènes finales, et vous aurez gagné! Cependant, à partir du moment où vous avez déclenché l'auto-destruction, dépêchez-vous si vous ne voulez pas mourir dans l'explosion.

SPACE QUEST 2

Editeur: SIERRA-ON-LINE
Système: Amiga / PC / ST

Récent sur Amiga mais déjà bien vieux sur PC et ST, Space Quest 2 est sans aucun doute le meilleur épisode de la série. Toujours aussi farfelu, son seul défaut est d'être très difficile, mais qui s'en plaindrait lorsqu'on termine Space Quest 3 en moins d'une journée. Ici au moins, on en a pour son argent!

I- UN DEBUT EN FANFARE.

Et tout repart comme en 40. Vous voilà en train de balayer dans l'espace! C'est grotesque. Et en plus vous avez perdu votre balai! Allez en direction du mur et marchez dessus (c'est automatique), puis allez en direction du cercle rouge qui se trouve au plafond! Vous êtes maintenant dans le sas. C'est le moment de se changer: WEAR SUIT. Allez maintenant vers l'armoire verte et OPEN LOCKER. GET ALL. Sortez alors du sas, et allez sur la galerie. Là-bas, montez dans le transporteur pour vous retrouver à la navet-

te que vous devez nettoyer. Entrez dans la dite navette jusqu'à ce que vous soyez capturé!
Vous vous retrouvez plus tard sur un hovercraft qui tombe en panne d'essence...

II- A ETRE DEGOUTE D'ETRE ECOLO...

Vous revenez à vous prêt des deux gardes morts. Fouillez le plus proche et prenez lui sa carte magnétique: SEARCH BODY. GET CARD. Allez maintenant près de l'hovercraft et PRESS BUTTON. Allez maintenant vers le nord. Devant se trouvent deux arbres, mais ne les touchez pas sous peine d'une mort rapide!! Maintenant allez vers l'ouest. Par terre, vous trouverez des spores. Allez très près d'une et GET SPORE. Pour comprendre l'utilité d'une spore, marchez sur une et observez...
Bref, allez maintenant vers le nord et sauvegardez le jeu. Il va falloir aller jusqu'au buisson au fond de l'écran en traversant le labyrinthe que composent les racines de la plante carnivore sans jamais en toucher une, sans quoi votre mort sera assurée. Une fois ceci fait, allez près du buisson plein de baies et GET BERRIES. Vous n'avez maintenant plus qu'à revenir de l'autre côté de la plante, en faisant toujours bien attention! Allez alors au sud, puis à l'est jusqu'au deux arbres, et enfin à l'est et en bas. Vous découvrez une petite créature prise dans un piège. Allez près d'elle et FREE CREATURE. Elle s'enfuit mais cela vous servira plus tard. Revenez à l'écran des arbres et allez en haut de l'écran puis vers l'ouest. Allez alors près de la boîte à lettres et PUT ORDER IN MAILBOX. GET WHISTLE. Allez maintenant vers l'est...

III- LES MARAIS DE L'ETERNELLE PUANTEUR!

Pas facile à passer ces marais. Heureusement, la créature vous aide en vous montrant ce qu'il faut faire. RUB BERRIES ON BODY. La puanteur des baies éloignera les monstres divers... Allez donc vers la droite, et une fois que le monstre vous a relâché, continuez encore à droite. A un certain endroit, vous n'aurez plus pied. Maintenant, faites HOLD BREATH, et vous voilà sous l'eau. Allez alors vers la caverne, près de la gemme et GET GEM. Puis retournez dans l'eau, refaites HOLD BREATH et ressortez à l'air libre. Allez une nouvelle fois à l'est pour sortir du marais. Allez à l'est jusqu'au canyon infranchissable. Infranchissable? Jamais! Allez près de l'arbre et CLIMB TREE. Il craque et permet de franchir le canyon. Continuez vers l'est jusqu'à ce qu'un chasseur vous capture. Une fois en cage, faites CALL HUNTER. CALL HUNTER. Dès qu'il arrive à côté de la cage, faites THROW SPORE. GET KEY. UNLOCK DOOR. OPEN DOOR. Vous voilà libre. Allez près de la corde et GET ROPE. Allez maintenant au nord, puis à l'ouest jusqu'au canyon. Allez près de l'arbre et CLIMB TREE. Une fois au milieu du tronc, faites TIE ROPE ON LOG puis CLIMB DOWN.

IV- L'EXPLORATION SE COMPLIQUE!

La corde n'étant pas assez longue, il va falloir ruser. Faites un SWING et appuyez sur F6 pour sauter sur le balcon à gauche. Sauvegardez avant pour pouvoir recommencer en cas d'échec! Entrez dans la caverne et faites USE GEM. Après avoir chuté, vous retrouvez une créature comme celle de tout à l'heure. Reprenez votre gemme en allant à côté et en faisant GET GEM. Suivez alors les créatures vers le sud. Là, près des deux créatures, SAY WORD. Vous pouvez alors descendre dans le trou.
Là, il fait tellement noir qu'une solution urgente s'impose: PUT GEM IN MOUTH. Descendez au fond du passage puis allez à droite. A la première intersection, allez en bas. A celle d'après, allez à droite, puis, au bout de ce couloir, allez vers le bas. Après un coude vers la droite, vous arrivez à une nouvelle intersection où il faut aller vers le bas. Passez l'intersection suivante puis tournez sur la gauche à celle d'après. Passez alors deux intersections et à celle d'après, tournez à gauche. A l'intersection suivante, tournez à droite. Maintenant, en continuant toujours sur la droite, vous allez vous en sortir!

Vous êtes alors dans une rivière, et suivez là jusqu'à une bifurcation. Là, prenez à droite, et vous terminez dans un tourbillon qui vous fait réapparaître à l'air libre.

V- ET SI ON QUITTAIT CETTE PLANETE?

Allez maintenant vers la droite, et faites USE WHISTLE jusqu'à temps qu'une bête étrange apparaisse après avoir "creusé" le chemin. Dès qu'elle approche, THROW PUZZLE et vous voilà sauvé! Passez alors dans le trou du rocher tout en faisant GET STONE pour prendre une pierre au passage!
Vous êtes maintenant devant la plate-forme. Cachez-vous derrière un buisson, et PUT STONE IN SUPPORTER. SLING STONE ON GUARD. Vous voilà tranquille. Allez vers l'ascenseur et PUT CARD IN SLOT. Entrez alors dans l'ascenceur. Allez sur la gauche de la navette et ENTER SHUTTLE.
Vous voilà dans le poste de pilotage. PRESS POWER BUTTON. PUSH ASCENT. SET DIAL TO VAC. PULL THROTTLE. Une fois à une certaine altitude, SET DIAL TO HAC, et vous voilà parti... jusqu'au moment où votre vaisseau se fait prendre dans le faisceau tracteur du vaisseau forteresse de Vohaul!

VI- ALIEN

Sortez du vaisseau et allez vers la droite. Là, vous trouverez un ascenseur. Entrez-y et PRESS BUTTON THREE. Sortez alors de l'ascenseur, puis allez sur la gauche, jusqu'à ce que vous trouviez une porte. PRESS BUTTON et entrez dans la pièce. GET PLUNGER. Sortez de la pièce et continuez à gauche, jusqu'à l'ascenseur. Entrez-y à nouveau et PRESS BUTTON FOUR. Sortez de l'ascenseur et allez vers la droite, jusqu'aux WC. PRESS BUTTON et entrez. Il n'y a qu'une place de libre, donc allez-y et OPEN DOOR. GET PAPER. Sortez alors des WC, puis continuez vers la droite, jusqu'à une autre porte. Là, PRESS BUTTON, entrez, puis GET CUTTER. Vous pouvez alors sortir de cette pièce. Retournez vers la gauche jusqu'à l'ascenseur et PRESS BUTTON FIVE. Attention, un alien digne du film Alien se balade à ce niveau. Evitez tout contact avec lui, quitte à fuir! Sortez de l'ascenseur et avancez jusqu'à ce que vous trouviez une porte. PRESS BUTTON. GET BASKET. GET OVERALLS. GET LIGHTER. Retournez vers la gauche jusqu'à l'ascenseur, entrez-y et PRESS BUTTON ONE. Revenez alors à la navette, et descendez les escaliers vers le bas. Une fois que le piège se déclenche, et avant de tomber dans l'acide, HANG PLUNGER. Dès que la trappe est refermée, vous pouvez continuer après avoir fait CLIMB DOWN.

VII- LA FIN DE VOHAUL

Pour continuer, il va falloir se débarrasser des robots de la pièce voisine. Pour cela, restez où vous êtes et PUT PAPER IN BASKET. DROP BASKET. BURN BASKET. Vous pouvez alors aller vers la droite tranquillement, puis allez encore vers la droite. Vous êtes alors devant Vohaul. Allez vers lui et montez les escaliers...
Vous vous retrouvez sous une cloche de verre. Mettez-vous contre la paroi et CUT GLASS WITH CUTTER. Allez alors vers les fentes et GO IN VENTS. Dans l'appareil, vous remarquez un bouton rouge. Allez à côté et PRESS BUTTON. Revenez vers les fentes et GO VENTS. Vohaul agonise, mais ce n'est pas encore fini! Allez à gauche et mettez-vous près du levier. PULL LEVER. TYPE ENLARGE. Allez alors à droite et retournez sous la cloche.
Une fois à votre taille habituelle, allez près de Vohaul et SEARCH BODY. Allez près du moniteur et LOOK MONITOR. Tapez alors le code SHSR puis appuyez sur F6 pour stopper le lancement.
Vous pouvez maintenant sortir par les escaliers qui montent.

VIII- LA FIN DU JEU

Dans le couloir, allez près de la boîte et OPEN BOX. WEAR MASK. Suivez le couloir, jusqu'à ce qu'une fuite se déclare. Vous êtes sauvé grâce au masque, et pouvez continuer. Une fois revenu dans l'astéroïde, dirigez-vous vers la gauche. Vous apercevrez des capsules d'éjection. Allez près de la première et PRESS BUTTON avant d'avoir été rattrapé par le robot qui rode dans ce couloir. Vous n'avez pas le temps d'entrer tout de suite et vous devez fuir! Allez vers la droite sur plusieurs tableaux jusqu'à ce que le robot ne vous suive plus, puis retournez près des capsules et entrez dans celle dont vous avez ouvert la porte: ENTER POD. Une fois dedans, PRESS BUTTON. L'oxygène commençant à manquer, faites OPEN CHAMBER puis GO IN CHAMBER.

IX- LA FIN DE CETTE SOLUTION

SPACE QUEST 3

Editeur: SIERRA-ON-LINE
Système: PC / ST

Venant juste de sortir sur PC et ST, Space Quest 3 est le dernier volet en date de la fameuse saga (voir test dans ce numéro!). Toujours aussi drôle, beaucoup plus beau et agréable à jouer, Space Quest 3 est par contre particulièrement facile, surtout pour ceux qui ont déjà résolu les deux premières parties. Pour ne pas casser ce jeu qui vient à peine de sortir, nous allons donc vous raconter l'histoire sans vous dire exactement les instructions à faire...

I- SORTIR DU VAISSEAU-POUBELLE

Dès que vous êtes sorti de votre vaisseau, allez vers le sud, puis à l'est. C'est avec l'élévateur que vous allez sortir de l'écran, pour vous retrouver sur un tapis roulant. Depêchez-vous de vous relever et de sauter sur la rambarde voisine pour ne pas mourir broyé. Suivez la rambarde sur la gauche, jusqu'à ce que vous puissiez entrer dans un engin qui permet de se déplacer le long du rail! Bon. Faites le tour par la gauche pour vous retrouver au fond de l'écran, et une fois que vous êtes sorti de la pièce où se trouve le robot et qu'il n'y a rien sous l'engin en question, tentez de presser le bouton du tableau de commande. Ok. Vous savez maintenant qu'il faut prendre un objet, et je vous aiderai peut-être en vous disant que l'objet en question se trouve près de votre vaisseau. Une fois que vous avez récupéré l'objet, vous devez le déposer dans un autre vaisseau, le seul en bon état! Une fois ceci fait, revenez dans la pièce du robot, sortez de votre engin pour aller sur la plate-forme au premier plan et laissez-vous tomber dans le trou!
Dans la pièce où vous êtes, vous devez trouver un réacteur dans un trou du mur de gauche. Allez jusqu'à l'échelle, montez, et une fois dans la nouvelle pièce, prenez l'échelle! Allez vers le haut, puis à gauche, et entrez dans le tunnel. Là, vous allez vous faire attaquer par un rat, et vous n'y pouvez rien! Retournez dans la pièce où vous aviez trouvé le réacteur en reposant l'échelle là où elle se trouvait, descendez, reprenez le réacteur, remontez, reprenez l'échelle, et retournez dans le couloir. Là, prenez le fil électrique qui s'y trouve et continuez sur la droite. Au tableau suivant, entrez dans la tête du robot. Voici le vaisseau en bon état. Montez sur le toit grâce à l'échelle, et entrez dans le vaisseau. Là, remettez le réacteur en fonction grâce au fil et allez au poste de commande. Mettez les gaz et décollez... Pour sortir de ce mauvais pas, il va falloir faire un trou dans la coque en tirant, mais protégez l'avant de votre vaisseau auparavant!

II- TERMINATOR

Une fois dans l'espace, observez la carte pour déterminer votre trajet. N'allez ni sur la planète volcanique, ni au Monolithe Burger. Sur la planète où vous arrivez, il faut aller en haut puis sur la gauche jusqu'à ce que vous aperceviez un monstre au loin. Dirigez-vous vers lui et entrez dans ce qui n'est qu'une boutique. Donnez votre gemme à l'extra-terrestre, et tirez-en un bon prix. Avec cela, vous pouvez vous acheter tout ce qu'il vous propose, la seul chose utile étant les sous-vêtements métalliques. Quand vous ressortez de la boutique, le Terminator vous tombe dessus, et vous laisse quelques secondes de répit. Allez à droite de la boutique et entrez par la porte. Entrez dans l'ascenseur et montez à l'étage. Ici, montez les escaliers et positionnez-vous derrière une poulie... Lorsque le Terminator arrive, lancez-lui la poulie dans la figure! Vous pouvez alors retourner à votre vaisseau après lui avoir pris sa ceinture d'invisibilité! Votre nouvelle destination: Monolithe Burger.

III- EXPLOSIONS EN CHAINE

Arrivé à ce Mac Do du futur, allez vite à droite pour commander ce que vous désirez. Choisissez-bien votre repas, et vous trouverez une bague permettant de décoder les messages. Allez ensuite jouer au jeu d'arcade... Une fois que vous aurez gagné, vous obtiendrez un message de détresse! Vous savez ce qu'il vous reste à faire!
Quittez ce lieu de perdition, et prenez la direction de la planète volcanique. Une fois que vous y êtes, utilisez vos nouveaux sous-vêtements pour ne pas griller! Allez vers le bas puis à gauche, et traversez le petit pont de pierre... Allez alors sur la gauche, et attendez que les hommes partent! Là, allez observer dans le télescope, puis prenez leur un baton de TNT. Continuez votre chemin sur la droite pour aller voir le réacteur. Continuez jusqu'à ce que vous arriviez réellement dans l'installation, et montez à l'échelle. Une fois en haut du dôme, près du trou, lâchez la charge de TNT dedans. Il va falloir courir très vite si vous voulez ne pas mourir dans l'explosion. Une fois revenu au camp où se trouvaient les hommes, prenez l'antenne, retournez là où maintenant il n'y a plus de pont, et utilisez l'antenne pour sauter le ravin! Retournez alors vite à votre vaisseau.

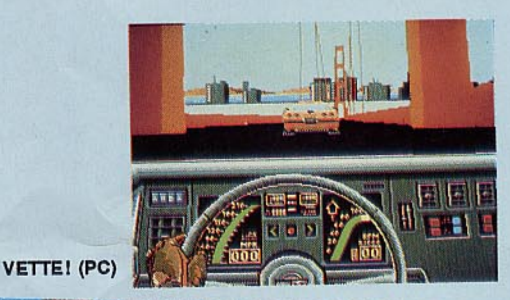
IV- LE FINAL

Allez sur la nouvelle planète qui apparaît sur la carte. Une fois que vous y êtes, sortez du vaisseau et allez n'importe où. Vous arrivez devant le camp. Une fois que tout les gardes sont sortis, utilisez votre ceinture pour entrer dans le camp. En bas de l'escalier, passez la porte pour arriver dans le couloir circulaire. Tournez-y et entrez dans la prochaine porte sur l'intérieur. Prenez-y les vêtements que vous y trouverez et ressortez. Du côté extérieur, il y a une porte normale et une porte protégée par un scanner. Passez la porte normale. Vous êtes dans la bureaucratie la plus totale. Pour ne pas vous faire repérer, vous devez utiliser votre vaporisateur sur chaque poubelle que vous croisez! Explorez le centre jusqu'à ce que vous ayez trouvé le bureau du patron. Si ce dernier est présent, sortez de l'écran et revenez jusqu'à ce qu'il n'y soit plus. Prenez alors ce qu'il a laissé sur son bureau. Dans les bureaux en bas à droite, se trouve un portrait du patron ainsi qu'une photocopieuse. Faites une photocopie du portrait, puis remettez tout en place. Retournez dans le couloir circulaire, et utilisez le portrait photocopié pour passer la porte avec le scanner! Là, appuyez sur les boutons pour allez près des deux otages, et utilisez votre vaporisateur pour les libérer... Mais vous êtes ensuite pris au piège! Vous allez devoir affronter le méchant dans un duel en robot géant! Gagnez ce jeu d'arcade très simple pour vous enfuir! Dans la poursuite qui s'engage, vous devez détruire les vagues d'assauts ennemis, en protégeant toujours le côté attaqué par vos écrans et en utilisant au mieux vos lasers! Une fois que vous aurez endommagé le gros de la flotte ennemie, ils feront demi-tour et vous aurez gagné... Vous n'avez plus qu'à assister au final du jeu!

LES COMPAGNIES ETRANGERES

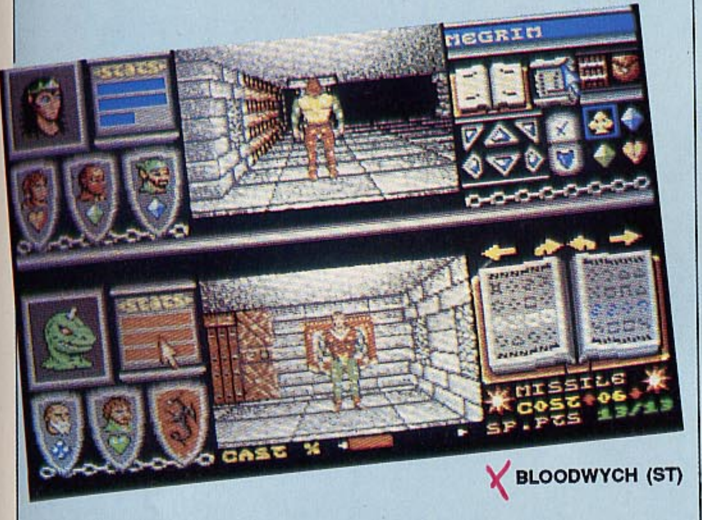
MIRRORSOFT

Après toutes les préviews du mois dernier, il semble difficile d'en présenter plus.
Bloodwych, le clone de Dungeon Master pour deux joueurs sortira en juin sur Amiga et ST. Ca a l'air carrément dément, puisqu'il est possible de discuter avec les personnages, de lancer des tonnes de sorts, de recruter d'autres membres à votre équipe.
A la même époque, nous aurons le R-Type version Mirrorsoft, nommé **Phobia**.
Je ne peux pas résister et je vous présente une nouvelle photo de **Xenon 2: Mégablast**, qui devrait sortir sur Amiga et ST vers fin juin ou juillet.
Sous le label PSS, nous aurons le droit à la version 16 bits de Theatre Europe, nommée **Conflict Europe**, et qui simule une troisième guerre mondiale en Europe. Sortie en juin sur Amiga, PC et ST, de même que **Waterloo**, une bataille dans le style de Borodino!
Chez Mirrorsoft, on ne voulait pas dire quel jeu d'arcade on allait faire, après le succès de Blastéroïds. Eh bien nous le savons enfin, et il s'agit de **Passing Shot**, l'excellent tennis de chez Sega, qui sera développé par Teque, qui avait déjà fait Blasteroïds pour cette société.
En revanche, nous avons enfin une photo de **Vette!** dont nous vous parlions le mois dernier. Je rappelle que Vette est une simulation de course/poursuite en Corvette, dans les rues de San Francisco. Elle est l'oeuvre des programmeurs de Falcon, et sera disponible sur PC cet été puis à la rentrée sur Amiga et ST.
Crime Town Depth, **Terrarium**, **Palladin** et **Dynamic Debugger** sortiront quant à eux au début de l'automne!

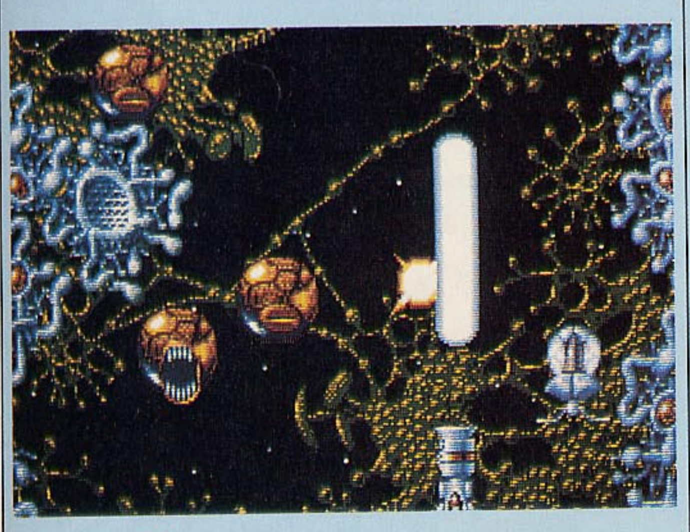


VETTE! (PC)

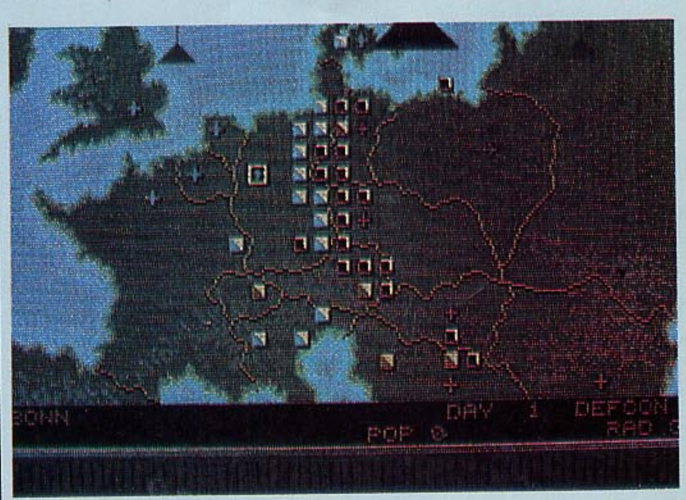




BLOODWYCH (ST)



XENON 2 (ST)



CONFLICT EUROPE (ST)

DYNAMIC

Après Army Moves et Game Over 2, voici que **Navy Moves** arrive sur Amiga, ST et PC. Le jeu propose plusieurs phases de combats sur l'eau et sous l'eau, et sera disponible d'ici un mois.



NAVY MOVES (AMIGA)



NAVY MOVES (AMIGA)

EXOCET

Trois jeux devraient arriver dans les mois qui viennent. Ils se nomment **Apache Strike, Gyrex** et **Liberator.**
Apache Strike est un jeu à scrolling horizontal avec des armes supplémentaires au fur et à mesure du jeu.
Gyrex est un shoot'em up qui se déroule dans un labyrinthe organique. Il est prévu pour juin.
En juin, il y aura aussi Liberators, qui est aussi un shoot'em up avec pleins d'extra-terrestres.

GYREX (ST)

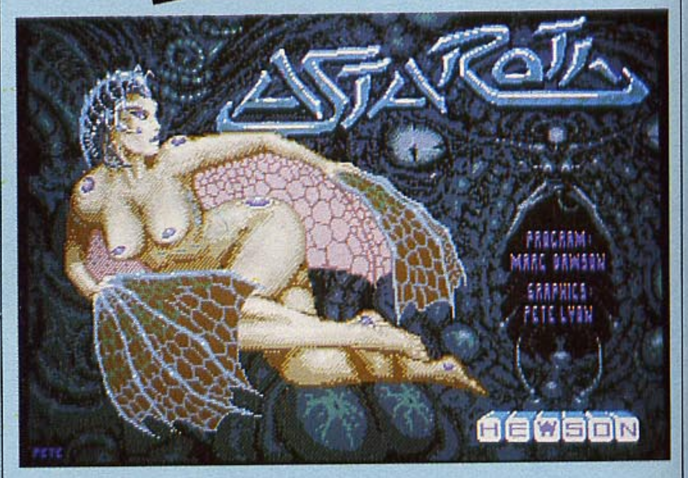


HEWSON

Nous vous avons déjà présenté **Astaroth** en préviews il y a quelques mois. Je rappelle que dans ce jeu d'arcade/aventure, vous dirigez un personnage dans une crypte pleine de trésors... et de monstres. Sortie en juin sur Amiga et ST.
Stormlord est le nouveau jeu d'arcade de l'auteur d'Exolon, Cybernoïd et Cybernoïd 2 est présenté en préviews.
Enfin, pour l'automne, nous aurons le droit à **Onslaught**. C'est un jeu de stratégie d'aventure et d'arcade dans un monde d'héroïc-fantasy, un peu comme dans Defender Of The Crown. D'ailleurs, les quatre jeux d'arcade proposés sont: la bataille, le siège d'un château, la défense et le combat magique! Le jeu se déroule sur plus de 10 royaumes faisant chacun près de 256 écrans! Ce jeu sera fait par les auteurs de Verminator et Custodian, sur Amiga et ST.



ONSLOUGHT (ST)



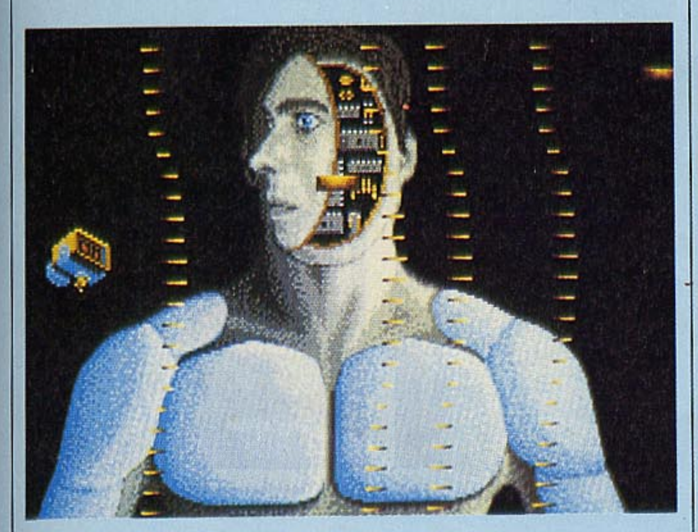
ASTAROTH (ST)



ASTAROTH (ST)

ADDICTIVE

C'était une dernière minute le mois dernier, **Hyperforce**, un vieux hit du C64 arrive sur Amiga et ST d'ici la fin du mois. C'est un jeu très étrange auquel nous n'avons encore pas tout compris...

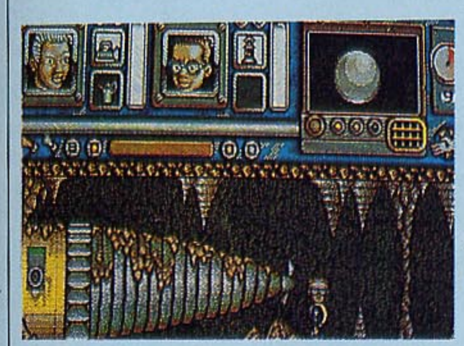


HYPERFORCE (ST)

AUDIOGENIC

C'est sous le label ASL que sortiront le plus de jeux dans les semaines à venir.
Tout d'abord, début juin, il y aura **Lone Wolf: the Mirror of Death**, sur Amiga et ST. Lone Wolf, en français Loup Solitaire, est le héros d'une douzaine de "Livres dont vous êtes le héros". Ce premier jeu est un jeu d'arcade plein de combats, avec seulement quelques éléments d'aventure. D'autres jeux suivront dans la série, tous dans des styles différents.
En juin, il y aura aussi **Creepy Crawly**, un shoot'em'up à scrolling vertical dans lequel il n'y a que des insectes et autres bestioles sympathiques comme des fourmis, des guêpes, des chenilles et j'en passe... Sortie prévue sur Amiga et ST.

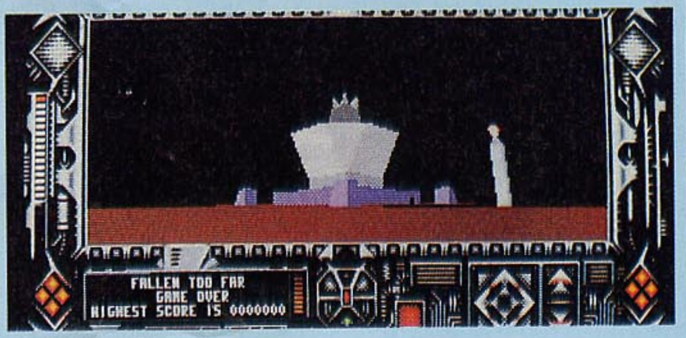
GRANDSLAM



THUNDERBIRD (AMIGA)

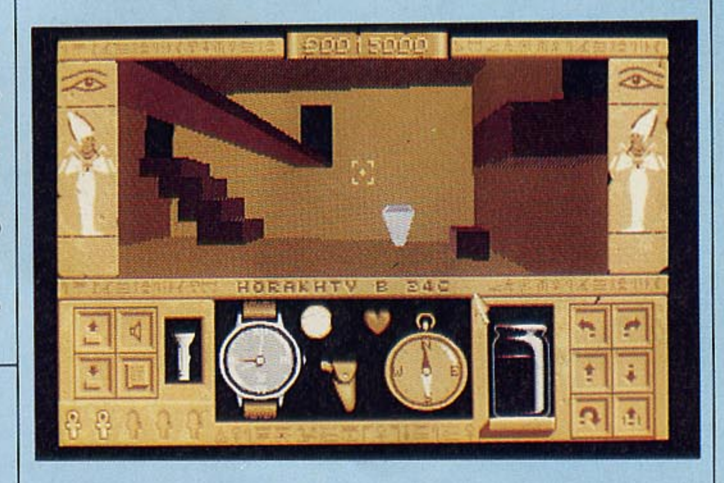
Thunderbirds, le jeu basé sur le feuilleton les Sentinelles de l'Air (vous ne vous souvenez pas de ce fabuleux feuilleton avec des marionnettes et des incroyables maquettes!), arrive bientôt. C'est un jeu d'aventure/arcade où vous dirigez plusieurs des héros du feuilleton au cours de nombreuses missions. Sortie prévue pour Amiga et ST en avril.

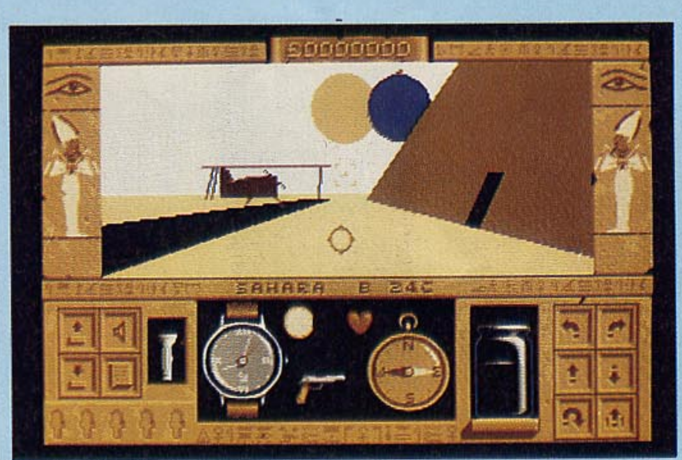
MICROSTATUS



DARK SIDE (ST)

Ce nouveau label de Microprose a été créé pour les jeux de réflexion avec un minimum d'arcade. Le premier jeu qui sortira est **Dark Side**, la suite de Driller, qui sera disponible sur Amiga, PC et ST d'ici le mois de mai. C'est toujours de la 3D, mais le système a été grandement amélioré et il y a beaucoup plus d'animations. Début juin, nous aurons le droit à **Total Eclipse**, toujours dans le même style mais se déroulant cette fois-ci dans une pyramide égyptienne. Ces jeux sont toujours faits par Incentive, mais c'est Microprose qui les édite désormais. Les version Amiga, ST et PC se jouent à la souris, comprennent plus de 8 minutes de musique, un écran de présentation entièrement animé, des graphismes excellents et une animation fantastique!





TOTAL ECLIPSE (ST)

SCREEN 7

Voici encore une nouvelle société. La société se veut experte en "produits de qualité uniquement", mais qui dirait le contraire? Le premier titre qui sortira n'est autre que **Jaws**, l'adaptation en jeu du fameux film "Les Dents de la Mer" de Steven Spielberg.

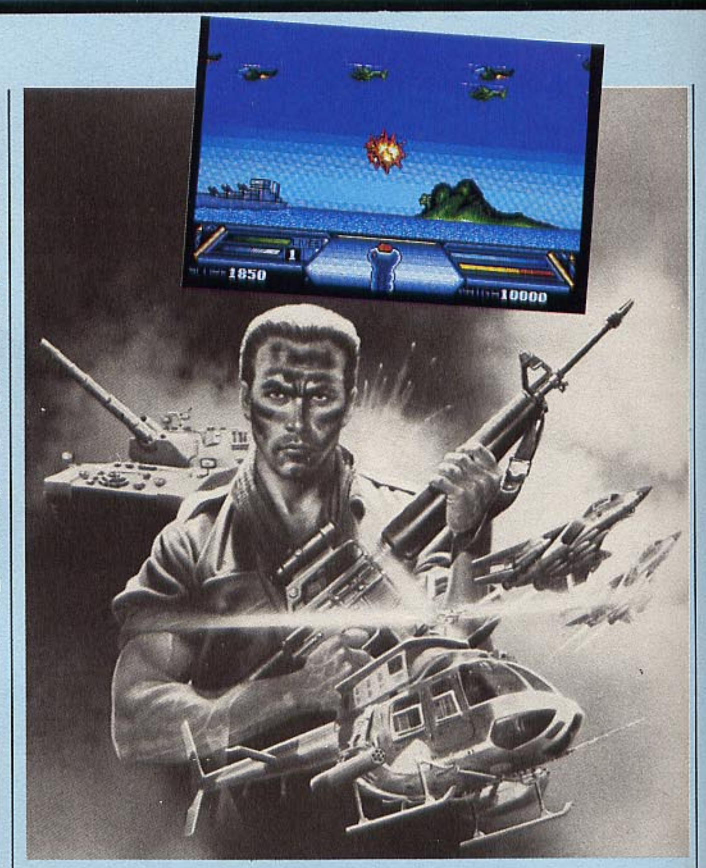
Le scénario du jeu est semblable à celui du film. Un requin dévore de nombreux touristes sur une plage d'une station balnéaire de la côte Est des Etats-Unis. Pour éviter une catastrophe touristique, le maire de la ville engage un chasseur de requins pour tuer l'animal. Celui-ci est victime d'une tempête! Vous jouez le rôle du flic de la ville, qui tentera d'éliminer le requin pour que la petite ville d'Amity Island retrouve son calme. Le jeu mêlera action, stratégie et aventure, et sortira en juin sur ST, Amiga et PC.

Le second produit se nomme **Steigar**, et n'est autre qu'un jeu d'arcade avec plusieurs niveaux, dans lequel vous dirigez un pilote d'hélicoptère. Sortie prévue en juin sur Amiga, ST et PC.

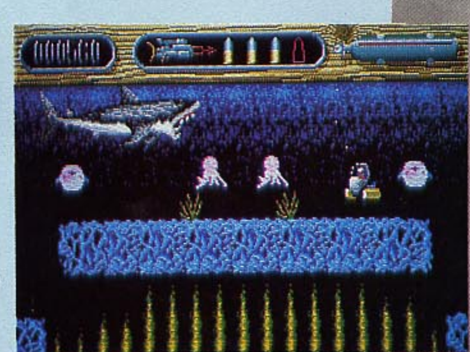
Enfin, toujours en juin, nous aurons le droit à **High Steel**, un jeu dans lequel il faut éviter bien des dangers pour construire et faire tenir l'infrastructure métallique d'une tour. Sortie prévue sur Amiga et ST.



HIGH STEEL (ST)

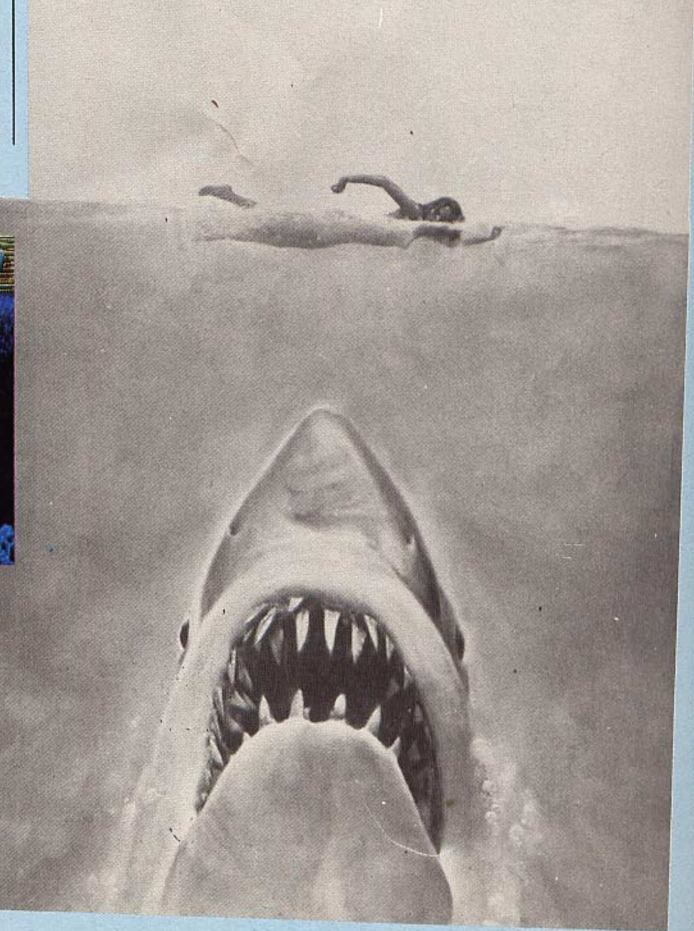


STEIGAR (ST)



JAWS (ST)

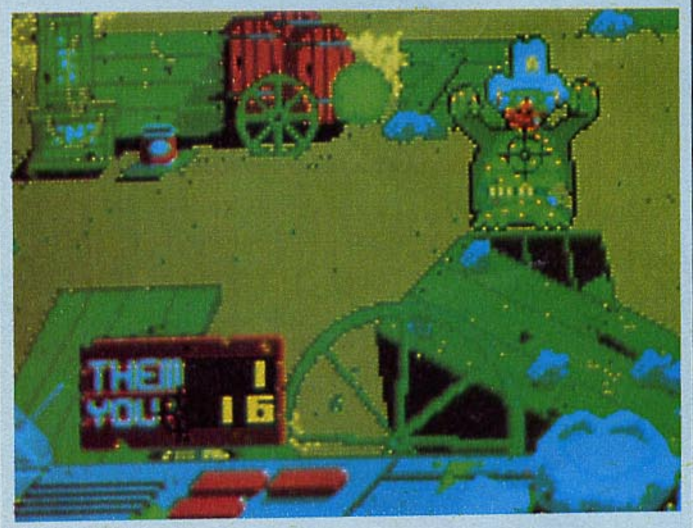





FORGOTTEN WORLDS
™
DEUX GOMMEUX COOL-UNE SITUATION
EXPLOSIVE-HUIT ADVERSAIRES
MEGALITHIQUES
HITS
GEM D'OR
U.S. GOLD
CBM 64/128 – C, D • SPECTRUM 48/128K – C, D
AMSTRAD – C, D
ATARI ST – D • AMIGA – D
U.S. GOLD LTD., S.F.M.I. BUREAU 816, TOUR C.I.T.
BP 64, 3 RUE DE ARRIVEE, 75015 PARIS.
TEL: 010 331 433 50675. FAX 010 331 40470852
CAPCOM

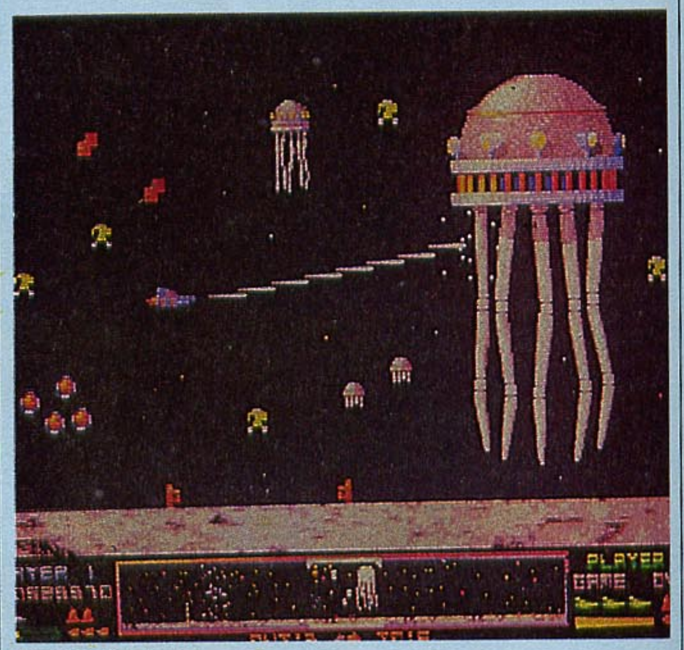
ENIGMA VARIATIONS

Voici que **Gilbert** arrive pour Amiga et ST. Vous ne connaissez pas Gilbert? A vrai dire, nous non plus! C'est tout simplement que cet extra-terrestre est l'animateur d'une émission pour gosses à la télé anglaise, un peu comme Dorothée chez nous quoi! D'ailleurs, la question se pose: Dorothée est-elle une extra-terrestre? Méfions-nous des enfants. Bref, en attendant plus de détails, sachez simplement qu'il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure, et qu'il sera disponible d'ici la fin du mois d'avril.



GILBERT (ST)

VISIONARY TECHNOLOGIES

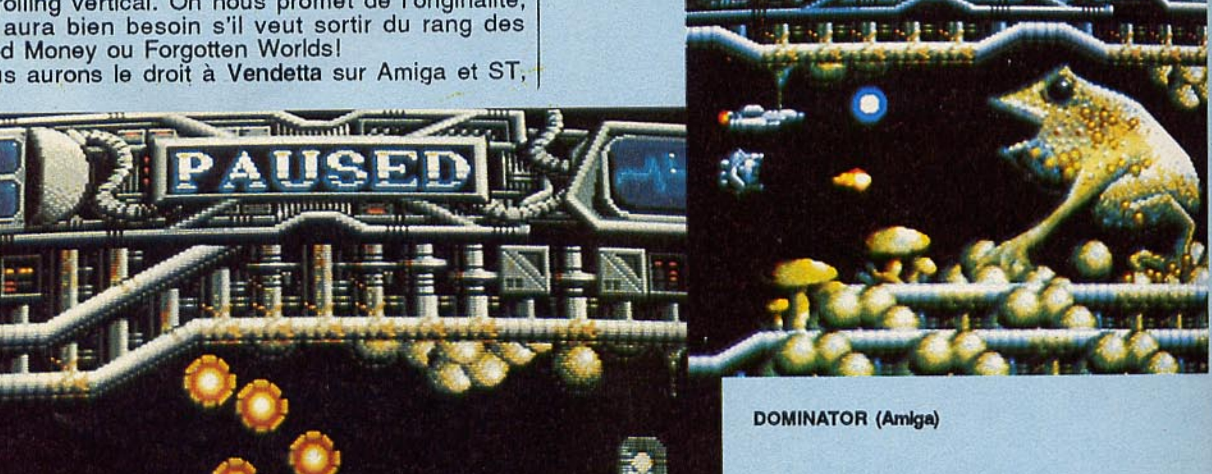


DATASTORM (Amiga)

Les programmeurs de Sword Of Sodan et de Dragon's Lair ont monté cette société ensemble. Le premier produit qui sortira se nomme **Datastorm** et il s'agit d'un Defender avec de gros monstres! C'est vraiment pas original, mais avec des programmeurs de talent, ça peut tout de même donner quelque chose de bon!

SYSTEM 3

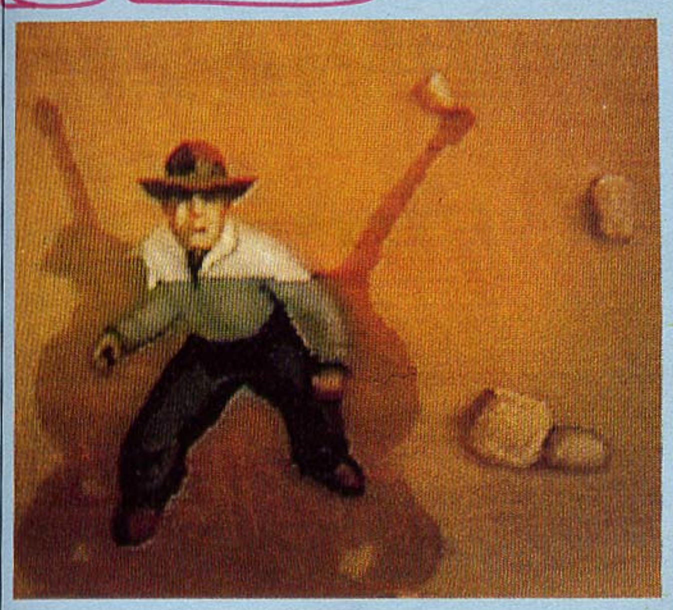
Malgré les dires des tests dans plusieurs magazines français de micro (méfions-nous d'eux), **Last Ninja** n'est toujours pas disponible sur ST, mais cela ne devrait plus quand même trop tarder! Le plus surprenant, c'est que **Last Ninja 2** est toujours prévu sur Amiga, ST et PC pour début juin!
D'autre part, un nouveau jeu dont la sortie est prévue d'ici le début juin, nommé **Dominator**, sera pour Amiga et ST. Il s'agit d'un Xème jeu dans le style de R-Type, si ce n'est qu'ici les phases à scrolling horizontal alternent avec des phases à scrolling vertical. On nous promet de l'originalité, et le jeu en aura bien besoin s'il veut sortir du rang des R-Type, Blood Money ou Forgotten Worlds!
En août, nous aurons le droit à **Vendetta** sur Amiga et ST, un jeu d'arcade/aventure dans le style des Last Ninja, si ce n'est qu'ici vous jouez le rôle d'un justicier qui doit aller dire deux mots à un gang de kidnappeurs.
Enfin, en septembre, ce sera le tour de **Tusker** sur ST, Amiga et PC. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure où vous dirigez un héros digne d'Indiana Jones, dans le but de trouver le cimetière des éléphants.



DOMINATOR (Amiga)

CINEMAWARE

Je vous en parlais le mois dernier dans les préviews spécial Mirrorsoft, **It Came From The Desert** sera le prochain Cinemaware. Le jeu suit un scénario des films de SF des années 50. Il se déroule près d'une petite ville perdue en plein milieu du désert, prêt d'une base militaire. Des fourmis géantes arrivent du ciel et envahissent la ville, après de nombreuses disparitions. De l'action, beaucoup d'action, et surtout des graphismes vraiment superbes.
Du coté de Tv Sports, il semblerait que les prochains jeux à venir soient **Tv Sports Boxing**, **Tv Sports Tennis** et **Tv Sports Baseball**.



IT CAME FROM THE DESERT (Amiga)

US GOLD



MOONWALKER: le film

Nous parlons de **Vigilante**, le prochain jeu US Gold dans notre dossier sur les adaptations. **Outrun Europa** qui était prévu pour juin, vient d'être reporté jusqu'à mars 1990, pour une raison inconnue (connue en fait, mais dont nous ne pouvons rien dire pour le moment...)(méfions-nous des inconnus). On vous le présente quand même en préviews. Enfin, **Strider** est aussi dans le dossier sur les adaptations, et il sortira en septembre, en même temps que **Black Tiger**. Quant à la rentrée, on ne sait pas vraiment de quoi elle sera faites. **Moonwalker**, le jeu basé sur le film de Mickael Jackson sera-t-il prêt? **A Nightmare On Elm Street**, l'adaptation du premier film de Freddy semble par contre être prévu pour Noël. Tout ce que nous savons, c'est que l'équipe de programmation se nomme Arc Developments, c'est à dire qu'il s'agit de ceux qui ont fait Forgotten Worlds (voir test dans ce numéro), et que ça risque par conséquent d'être excellent!

VIRGIN

Les jeux d'arcade prévus (**Shinobi**, **Silkworm**, **Ninja Warriors**, **Continetal Circus** et **Gemini Wings**) sont présentés dans le dossier sur les adaptations de jeux d'arcade.

FIREBIRD

Telecomsoft venant d'être racheté par Microprose, nous ne savons pas encore dans quelles conditions les jeux prévus sortiront. Je vous rappelle qu'étaient prévus **Rainbow Islands**, présenté dans le dossier sur les adaptations, **3D Pool**, une excellente simulation de snooker en 3D, **Savage**, un jeu d'arcade pas vraiment original mais superbement réalisé, et enfin **Quartz**, un shoot'em'up à scrolling multi-directionnel. Peut-être plus de détails en rubrique interview...

RESULTATS DU CONCOURS CAPCOM DU NUMERO 10

LES BONNES REPONSES ETAIENT:
I- Capcom fut fondée en 1983!
II- Capcom est une société japonaise.
III- Vigilante n'est pas un jeu Capcom.
IV- Tiger est commun à Tiger Road et à Black Tiger.
V- Tiger Road est adapté par Probe sur ST et Amiga.
VI- Side Arms n'a pas donné lieu à une suite.
VII- On ne peut pas jouer à deux à Led Storm.

RESULTATS:

Gagnent 1 Last Duel:
François Dechirot (08), Yves Chaysinh (10), Eric Benhamou (13), Ivan Sarapinsky (13), Cyril Bris (29), Freddy Bougy (51), Ludovic Chopin (59), Philippe SinSau (64), Fabrice Turboult (72), Samath Loung (86), Laurent Cheng (91), Thierry Lardot (91), François Le Mouel (91), Laurent Mercadier (91) et David Perbal (91).

Gagnent Tiger Road, Last Duel, Led Storm, Forgotten Worlds et Street Fighter:
Julien Digne (13), Alain Andrieux (17), David Alvarez (29), Denis Gauntran (34), Allan Toriel (50), Christophe Junger (57), Martial Michel (57), Michel Dos Santos (69) et André Fava (77).

Gagne le radio-réveil télévision:

Raphaël GESQUA (75).

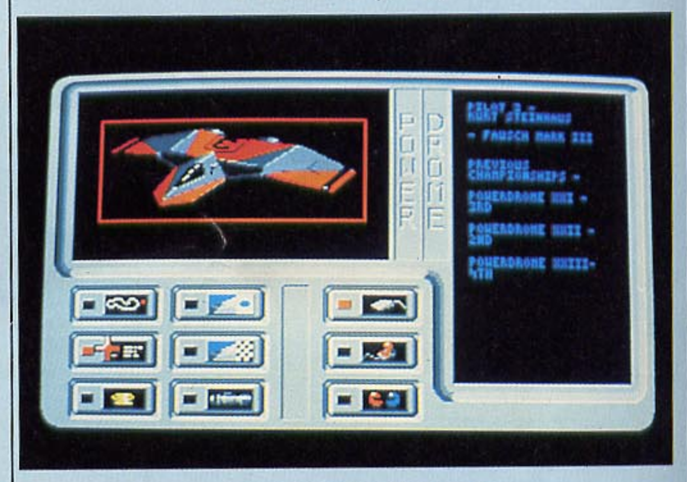
Les gagnants recevront leur prix prochainement. Merci à tous d'avoir participé (vous étiez très nombreux), et rendez-vous le mois prochain pour d'autres concours...

ELECTRONIC ARTS

Deux jeux sont arrivés sur PC trop tard pour être dans les tests. Il s'agit de **Demon's Stalker**, une sorte de Gauntlet pour 2 joueurs, et **Legacy Of The Ancients**, un jeu dans le style des Ultimas. Tests complets le mois prochain. Vous aurez aussi le droit aux tests de **Kings Of The Beach** et de **Chuck Yeager A.F.T. 2.0**.
Battlechess arrive fin mai sur ST! Déjà sorti sur Amiga et PC, ce programme est un jeu d'échec qui possède des animations fabuleuses lors des prises des pièces! C'est à cette date que sortira **Powerdrome** pour Amiga. Nous profiterons de la sortie de cette version pour vous donner quelques astuces pour bien jouer à ce fabuleux jeu! Maintenant, les programmeurs travaillent sur une version PC qui devrait être prête d'ici 5 mois environ.
C'est finalement en juin que nous aurons **Neuromancer** sur Amiga. Le jeu, basé sur le livre de William Gibson, risque d'être une des meilleures surprises de ce mois à venir. Test complet du jeu le mois prochain, avec en plus une grosse surprise pour les amateurs de SF...
En juin toujours, nous aurons le droit à **Caveman Ugh.Lympics** sur PC. Il s'agit d'un équivalent des jeux type Summer Games, mais dans un monde préhistorique où six épreuves délirantes sont proposées!
Sur PC, en juillet, sortira **Gold Of The Americas**. Dans ce jeu de stratégie historique, vous dirigez un groupe d'aventuriers européens qui vont devoir aller conquérir le nouveau monde. Le joueur doit établir des colonies et les défendre des raids et invasions des pays étrangers. De un à quatre joueur vont pouvoir s'affronter sur terres et mers dans ce jeu qui possède bien des parties historiques.
De passage dans les locaux d'Electronic Arts, nous avons eu l'occasion de voir le simulateur que les programmeurs de Starglider 2 préparent. Ce sera en 3D, et il sera possible de diriger plusieurs avions. Nommé **Agressor**, le jeu devrait être encore plus rapide qu'Interceptor. Nouveauté dans le domaine de la 3D, il y aura des villes et des montagnes qui seront si loin qu'on les verra toujours à l'horizon, sans même qu'elle grandissent lorsque l'on s'en approchera. Plus de détails le prochaine fois.



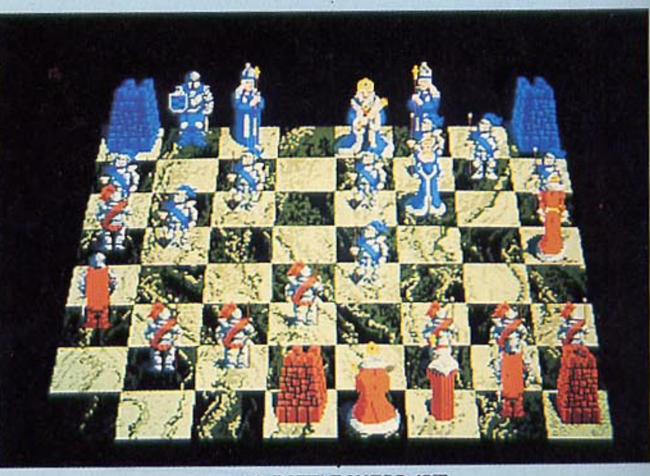
31 AGRESSOR (AMIGA)



32 POWERDROME (AMIGA)



29-30 CAVEMAN UGH.LYMPICS (PC)



33 BATTLECHESS (ST)



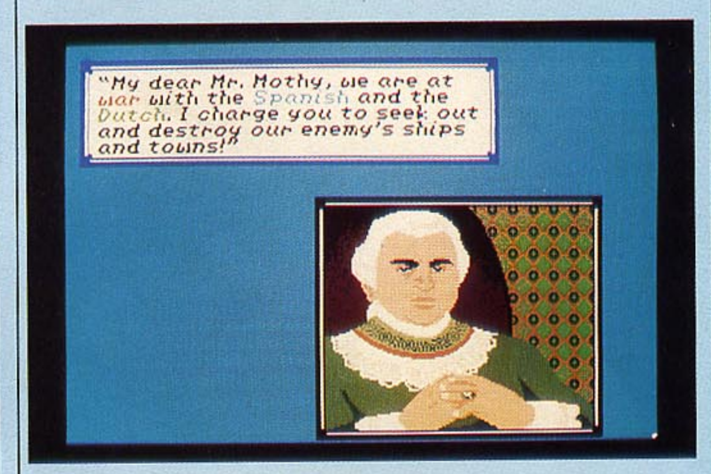


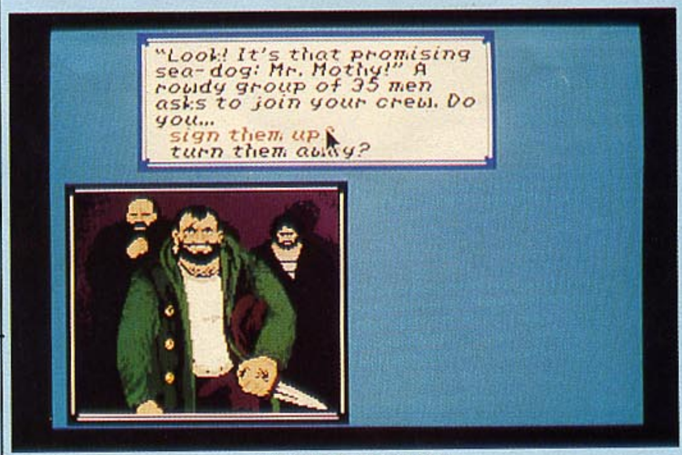


34-35-36 GOLD OF THE AMERICAS (PC)

MICROPROSE

Ca se bouscule chez Microprose, avec la création de deux nouveaux labels, Micro-Status et Micro-Style, ainsi que le rachat de Telecomsoft, soit Rainbird, Firebird et Silverbird! A propos de ces changements, plus de détails dans la rubrique Interviews.
Sous le label Microprose, nous aurons donc le droit à **Universal Military Simulator 2: Nations At War** pour la rentrée. Avant cela, nous aurons en juin **Ultima V** qui a été retardé quelque peu, **Microprose Soccer** qui sera en boutique lorsque vous lirez ces lignes, et enfin **Pirates!** qui est enfin annoncé pour juin sur ST.
Dans Pirates, vous jouez le rôle d'un marin durant le 16ème ou 17ème siècle. Vous avez le choix entre six périodes, neuf types de bateaux, plus de 50 îles et nations à visiter, où vous pourrez faire du commerce ou même de l'esclavage.
Vous commencerez en tant qu'apprenti, avec un seul bateau, et pourrez alors accroître votre statut et vos richesses. Il est possible d'attaquer les villes en tirant le canon ou en descendant des hommes à terre. Vous devrez également attaquer d'autres bateaux, avec des abordages et des duels à l'épée. Enfin, il est possible de découvrir des trésors inestimables, cachés ou enterrés aux quatre coins du monde.





37-38 PIRATES! (ST)

MINDSCAPE

Nous attendons maintenant impatiemment deux jeux qui doivent sortir d'ici l'été.
Fire Brigade est un jeu Australien édité par Mindscape. C'est un wargame qui simule la bataille de Kiev en 1943. Déjà présenté en préviews, ce wargame se distingue par des graphismes de qualité. La sortie est prévue pour juin sur PC, Amiga et ST.
Le second jeu est **Colony**, un jeu d'aventure de science-fiction entièrement en 3D, avec des sons digitalisés pour accompagner le tout. Sortie prévue en juin sur PC, Amiga et ST.

RAINBIRD

Ce label vient d'être racheté par Microprose, et nous ne savons pas encore quand sortiront les produits qui étaient prévus. Voilà qui risque encore de retarder **Verminator** et **Weird Dreams**, tout-deux présentés l'année dernière au PC Show. Peut-être plus de détails en dernière minute.

OCEAN

Renegade arrive en mai sur ST et Amiga, mais nous vous en disons un peu plus dans le dossier sur les adaptations de jeux!
Quelques projets de chez Ocean...
Batman: the movie sera réalisé par les programmeurs qui ont déjà fait Batman sur ST et Amiga. Ce jeu sera basé sur le film actuellement en tournage en Angleterre, et sera disponible sur Amiga et ST en août.
Adidas Volleyball, un jeu de volleyball réalisé par Océan France sortira cet été sur Amiga et ST. Il s'agit d'un volleyball avec deux joueurs de chaque côté, des personnages type "dessin animé japonais" qui possèdent une véritable personnalité.
Adidas Football, surnommé **Golden Shoe**, est un football à nouveau réalisé par Océan France. Comme pour Adidas Volleyball, le jeu possède des personnages aux caractéristiques très fouillées. Ce football

39 LES INCORRUPTIBLES

sera très arcade bien sûr, sera vu du dessus avec un ballon et des joueurs qui grossissent à l'écran quand ils sautent! Ces deux jeux seront disponibles à la rentrée.
Nous aurons aussi le droit à **New-Zealand Story**, présenté dans le dossier sur les adaptations d'arcade, et prévu pour juin, ainsi qu'à **Where Time Stood Still** sur Amiga. A la rentrée, nous aurons le droit à **Ivanhoé** sur Amiga et ST. Il s'agit d'un jeu d'arcade pur, avec plusieurs phases de jeu, où vous dirigez Ivanhoé dans sa quête pour libérer Richard! Retardé en raison de la sortie de la vidéo, **Red Heat** est toujours une adaptation de film, puisqu'il s'agit du jeu basé sur Double Détente, déjà présenté en préviews dans le passé, il l'est à nouveau dans ce numéro et sortira en juin ou juillet.
The Untouchables est encore un jeu basé sur un film, mais il s'agit cette fois-ci des Incorruptibles! Le jeu est prévu pour Amiga et ST pour septembre!
Cabal, Operation Thunderbolt, Chase HQ sont quant à eux présentés dans le dossier sur les adaptations de jeu d'arcade!
Pour Noël, Océan prépare pour Amiga et ST une simulation de vol dont le nom prévu est de **X Fighter**!
C'est à cette époque que nous verrons aussi le jeu basé sur **Nightbreed**, film adapté de la nouvelle "Cabal". Le tout sera signé par Clive Barker, le réalisateur de Hellraiser, inutile de dire que ça promet!
Enfin, **The Long Walk** sera pour Amiga et ST un jeu basé sur la guerre du Vietnam dans les années 60/70.
Enfin, **Wec Le Mans** et **Guerilla War** ne sortiront pas sur ST...
Dernière minute: nous avons pu interviewer Gary Bracey, le Software Manager d'Océan, et il nous a révélé bien des choses! Pour plus de détails, courez en rubrique Interviews!

ACCOLADE

La compagnie devrait adapter de plus en plus de titres sur le ST. Ainsi, **The Duel: Test Drive 2**, testé dans ce numéro sur Amiga et PC sera fait, mais la date de sortie n'a pas encore été annoncée.
Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf (pas mal le titre!) est arrivé sur PC et devrait sortir sur Amiga puis sur ST dans le futur. Nous avons aussi la première disquette de complément pour ce jeu, nommée **Jack Nicklaus Presents The Major Championship Courses of 1989** (où va-t-on?). Ces deux produits seront testés dans notre prochain numéro, ainsi que **Steel Thunder**, toujours sur PC, une simulation de tanks dans lequelle vous pouvez même diriger un M1. Après Abrams Battle Tank, voici donc la seconde simulation de chars de l'année, mais pas la dernière. Voilà. Ce sera tout pour les longs noms. Sur ST, il faut prévoir **Mini-Putt** (c'est tout de même mieux!), un mini-golf, pour l'été!

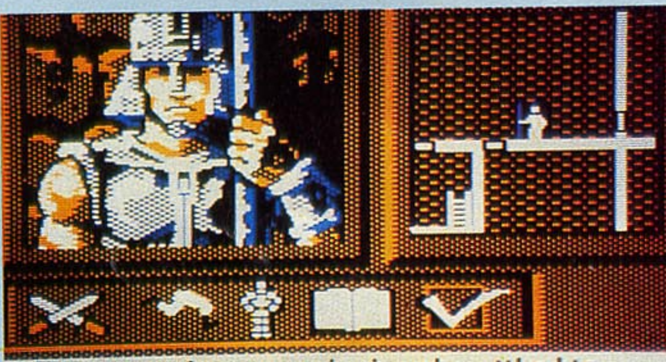




ORIGIN

Tangled Tales arrive sur PC. Il s'agit d'un jeu dans le style de Times Of Lore, si ce n'est que le système a été amélioré et comporte plus de graphismes. Vous jouez le rôle d'un apprenti-sorcier qui doit accomplir trois missions pour achever sa formation. Le monde est vaste et comprend 50 personnages ou monstres à affronter! Le jeu se joue toujours par icônes, et reste donc simple d'utilisation. Sortie prévue pour juin.





42-43 TANGLED TALES

CRL

C'est en juin que nous devrions avoir **Legend** sur Amiga et ST, sous le label Actual Screenshot. Il semblerait que ce soit un jeu dans le style de Defender Of The Crown, avec de la stratégie et de l'arcade. Le Roi dirige les forces du bien, et la reine celle du mal. L'affrontement est inévitable: quel côté choisirez-vous?
Ensuite, il y aura **Jack The Ripper**, un jeu d'arcade basé sur Jack l'éventreur, et qui sera disponible toujours en juin sur Amiga et ST.

Future Sports sortira aussi en juin, toujours sur Amiga et ST. Au 21ème siècle, le crime est un sport, et il se pratique librement dans certains stades... Aujourd'hui, vous êtes l'un des protagonistes! Gagnerez-vous une médaille.

En parlant de médaille, nous aurons aussi le droit à **International Athletics** sur Amiga. C'est tout simplement un remake de Summer Games, mais avec beaucoup plus d'arcade. La sortie est prévue pour juillet.

En juillet justement, il y aura aussi **Last Stuntman**, le premier produit d'une gamme nommée Hypermedia. Les produits de cette gamme pourront être regardés comme un film, joués comme un jeu et écoutés comme un disque. De un à quatre joueurs pourront jouer. C'est prévu pour Amiga et ST.

Enfin, toujours en juillet et toujours sur Amiga et ST, ce sera le tour de **Tail Gunner**. Cette simulation en 3D vous met à la place d'un tireur à l'arrière d'un avion, durant des raids aériens. Durant la seconde guerre mondiale, l'espérance de vie d'un tel homme était de six semaines... Dans Tail Gunner, vous comprendrez pourquoi!

SSI

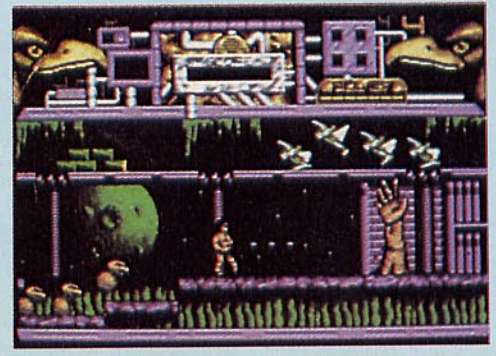
Demon's Winter sera disponible sur Amiga, PC et ST d'ici la sortie de ce numéro. Il s'agit d'un jeu d'aventure (méfions-nous des enfants!) dans le style des Ultimas et des Phantasies. Vous y dirigez 5 personnages dont le but est de trouver un dieu qui fait régner l'hiver constamment sur votre région. De nombreuses caractéristiques, des sorts de magie en nombre et bien des capacités définissent les personnages!
Pools Of Radiance est en cours d'adaptation pour ST et Amiga, une adaptation signée Ubi Soft! Le programme devrait sortir seulement en décembre!
En attendant, un autre jeu se déroulant dans les Forgotten Realms, **Hillsfar**, sera prêt sur Amiga, ST et PC à la mi-avril. Le jeu contient une partie aventure mais surtout une arène où l'on peut faire progresser ses joueurs en affrontant divers ennemis, au cours de combat se jouant au joystick! L'arcade rejoint donc l'aventure.
First Over Germany est prévu pour PC pour la fin avril. Dans ce jeu, vous prenez les commandes du premier raid de B-17 sur l'Europe nazie (mifions-nous des nazis). Il s'agit donc d'un simulateur de vol où vous dirigez l'une de ces forteresses volantes, et oy il faut se débarrasser des avions ennemis, mais aussi riussir de viritables bombardements!
Battles Of Napoleon est un wargame prévu pour PC pur la fin mai. Le jeu récrée la campagne Napoléonienne, et sera testé dans notre prochain numéro.
Début juin, nous aurons le droit à **Star Command**, un wargame galactique pour ST, puis à **Red Lighting** sur PC et ST. Ce dernier jeu est un wargame sur la 3ème guerre mondiale et les affrontements entre l'Otan et le Pacte de Varsovie. On y trouvera aussi bien des Migs-31 que des F-177, les bombardiers secrets américains.
Parlons maintenant un peu des projets à longs termes, dont les titres sont pour la plupart provisoires!
Curse Of The Azure Bonds sera la suite de Pools Of Radiance, et continuera le scénario là où le premier s'arrête.
Dans la série Dragonlance, prévoir de nombreux produits. **War Of The Lance** est un wargame où la stratégie et la tactique seront nécessaire pour vaincre dans le monde de Krynn. **Dragonlance: Role-Playing Game** sera le premier jeu d'aventure basé sur le monde de Dragonlance, tout comme Pools Of Radiance est le premier des Forgotten Realms. Evidemment, le nom actuel n'est pas du tout définitif. Il y aura aussi **Dragonlance: Dragon Flight Simulator** qui vous permettra de devenir un Dragonlord de Krynn et de monter un dragon... Il s'agira donc en fait d'une simulation de vol et de combat avec des dragons. Voilà qui peut être fou!
Dragon Of Flame sera la suite de Heroes Of The Lance, qui continuera là où le premier jeu s'arrêtait.
Tout ces jeux sont prévus sur Amiga, PC et ST!

SIERRA-ON-LINE

C'est la catastrophe! Sierra a annoncé qu'il n'y aurait pas de suites aux séries en cours avant 1990, si ce n'est la suite de **Manhunter: New York**. Nous aurons aussi le droit aux adaptations des produits sortis sur ST et PC sur Amiga, mais c'est tout! Pas de **King's Quest V**, pas de **Police Quest III** ni de **Leisure Suit Larry III** avant 1990!
Bonheur, joie, extase, 8 jeux sont tout de même prévus cette année, dont 7 jeux d'aventure à la Sierra. Et tous marqueront le début de nouvelles séries!
D'ici la fin du mois, nous devrions avoir **Silpheed** sur Amiga et PC, le nouveau jeu d'arcade des auteurs de Thexder.
Les habitués se souviendront que c'était Sierra-On-Line qui avait fait le premier volet d'Ultima. Eh bien voilà qu'ils nous promettent un nouveau jeu d'aventure interactif, nommé pour le moment **Hero's Quest**. Il s'agirait d'un jeu à la Ultima, mais avec le système habituel des jeux Sierra! Le jeu sortira durant l'année.
Dans la catégorie des suites, **Manhunter: San Francisco** est la suite de Manhunter: New York. Ce sera une sombre histoire où les envahisseurs, les Orbs, utilisent les ponts pour être en connexion avec le monde entier... Et à San Francisco, il y a un pont nommé le Golden Gate! Sortie prévue vers Août.
En attendant la troisième aventure de Larry, nous retrouverons tout de même le personnage cette année dans **Leisure Suit Larry's Party Games**. Ce ne sera pas un jeu d'aventure, mais un jeu d'arcade, et il y aura beaucoup d'animation et toujours de la 3D.
L'auteur des Police Quest lance une nouvelle série. Le premier volet se nommera **Operation Code Name: Ice Man**. Il s'agit cette fois-ci d'espionnage, et on y parlera de traffic d'armes... Sortie prévue en Septembre.
En 1989, nous aurons aussi le droit à **Murder On The Southern Quarter**, créé par Roberta Williams, la créatrice des King's Quest, qui sera un jeu policier dans le style des histoires d'Agatha Christie, toujours avec l'humour dévastateur propre aux jeux Sierra.
Prévoyez également **King Arthur**, un jeu retraçant la quête du Graal.
Durant 1989, nous aurons encore le droit à 3 autres jeux d'aventure, pour lesquels nous n'avons pas encore de détails.
Passons à 1990. Marc Crowe, l'un des programmeurs de chez Sierra, termine actuellement un jeu nommé **Night Drop**. Il s'agit d'un jeu à la Sierra mais touchant cette fois-ci à l'épouvante. Le jeu sortira en janvier 1990!
En 1990, nous devrions aussi avoir une version féminine de Leisure Suit Larry, dans une première aventure dont nous ne connaissons pas encore le nom. Par contre, l'héroïne s'appellerait Polyester Patty.

THALAMUS

Hawkeye, un jeu qui a fait un carton sur C64 sera adapté et sortira bientôt sur Amiga et ST. Douze niveaux à scrolling parallax dans un jeu d'action visiblement original, voilà ce que l'on nous promet.



HAWKEYE (ST)

RAINBOW ARTS

Alors que **Grand Monster Slam** est testé dans ce numéro sur Amiga, les versions ST et PC devraient être sortis avant ce numéro. Quant au nouveau jeu qui doit sortir sous le label Golden Goblins, **Circus Attraction**, il est maintenant



CIRCUS ATTRACTIONS (AMIGA)

annoncé pour la fin du mois de mai sur Amiga puis ST. A la même date, nous aurons **Danger Freak** sur Amiga, présenté en préviews dans notre dernier numéro, et dans lequel vous jouez le rôle d'un cascadeur. **Spherical**, présenté en préviews, est quant à lui prévu pour juin sur Amiga, ST et PC.

ACCESS

Tiens, dans le genre original, voici une simulation de M1. Après Battle Tank de chez Electronic Arts, en attendant les versions de Microprose et de Loriciels, les batailles de tank sont à la mode en ce moment. Celui de chez Access se nomme **Heavy Metal**. Divers scénarii seront disponibles, dont certains comprenant des batailles sur plusieurs fronts. Sortie prévue sur Amiga et ST en septembre.

DOMARK

Beaucoup de nouveautés pour cette compagnie anglaise qui monte bien en ce moment.
Alors que **Xybots**, présenté dans notre dossier sur les adaptations sortira en juin, nous aurons aussi le droit à cette date à **License To Kill**, le jeu basé sur le nouveau James Bond, portant le même nom. On vous présente le jeu en préviews!
D'ici le mois de juillet, nous aurons aussi le droit à une version du Trivial Pursuit spécialisée sur la révolution française. Ca s'appellera tout simplement: **Trivial Pursuit: the French Revolution**. Oh bin alors, ça, c'est original!
Quant à **APB**, **Dragon Spirit**, **Toobin** et **Hard Drivin**, ils sont présentés dans le dossier sur les adaptations.
Enfin, en dernière minute, nous avons appris que Domark venait d'obtenir les droits pour adapter **Pictionary**. Personnellement, je ne vois pas comment c'est faisable, mais nous aurons plus de détails d'ici le mois prochain.

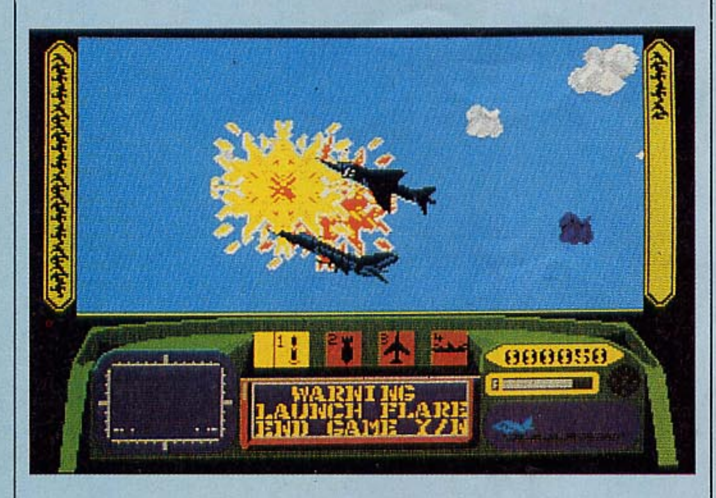

MAINTENANT
DISPONIBLE SUR
AMIGA ET ATARI ST
BAD DUDES VS.
DRAGONNINJA
T.M.
DATA EAST
Dans votre lutte pour la suprématie, vos adversaires se trouvent être quatre types d'assassins Ninja maléfiques, des lanceurs d'étoiles dont les talents sont variés et dangereux. Egalement, des Lutteuses acrobatiques et des
Chiens de garde vicieux, un Obèse Souffleur de feu, un Géant portant une Armure, et le Géant Ninja, vert et horrible – qui a l'habitude déconcertante de se multiplier en armée sont décidés à gacher votre journée.
imagine
..the name of the game
DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145

PALACE

Barbarian 2 sortira un jour sur Amiga, ainsi que **Shoot'Em Up Construction Kit** début juin. La version ST sera pour septembre.

AGAIN AGAIN!

Après Munsters, nous attendons toujours **Operation Hormuz** un jeu d'arcade dont la pochette ressemble beaucoup à Afterburner. Quant au jeu...



OPERATION HORMUZ (ST)

MICRO ILLUSIONS

Des tonnes de jeux ne devraient plus trop tarder à sortir.
Il y aura d'abord **Turbo** sur Amiga, où deux joueurs s'affrontent dans une course de voiture où tout est permis, même écraser les piétons. **Galactic Invasion** sera dans la même série, où l'écran est séparé en deux. Comme dans Turbo, deux joueurs s'affrontent, cette fois-ci, dans l'espace et en 3D qui plus est! C'est encore pour Amiga. Cinq autres jeux sont prévus pour cette année, mais nous vous en diront plus le mois prochain.

CHRISALIS

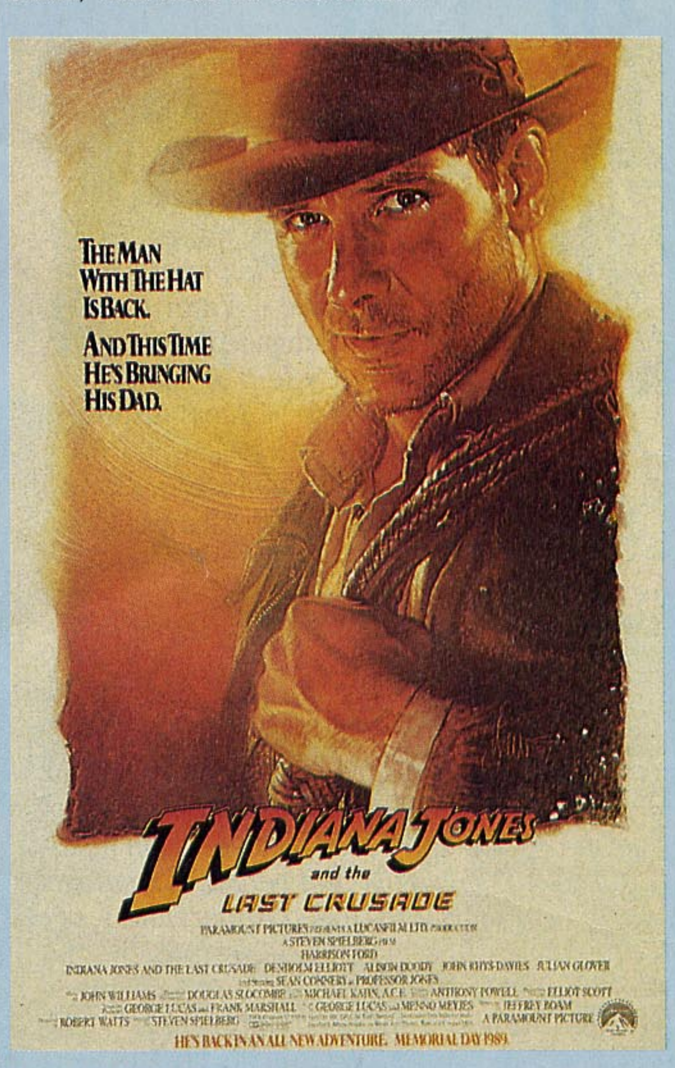
Après Prison, voici que deux titres sont prévus pour Noël. Le premier s'appelle **Rogue Trooper**, et est basé sur le jeu de plateau du même nom, et le second est une simulation sportive sur laquelle rien n'a été annoncé.

LOGOTRON

Eye Of Horus, présenté déjà deux fois en préviews, est prévu pour juin sur Amiga et ST. Nous avons vu le jeu dernièrement et pouvons vous assurer que c'est une réussite!
Quant à **Starblaze**, le jeu d'arcade en 3D, il s'annonce lui aussi excellent et sortira au mois d'aout sur Amiga et ST.

LUCASFILM GAMES

Nous attendons impatiemment **Indiana Jones & The Last Crusade**, que ce soit le film ou les jeux. Les jeux? En effet, deux jeux seront basés sur ce qui s'annonce être le meilleur film de la série. Le premier sortira en août sur Amiga, ST et PC, et il s'agit d'un jeu d'arcade. Le second, un jeu d'aventure, sortira seulement en septembre, toujours pour les mêmes machines.
Un peu plus de détails... Dans ce troisième film, Indy affrontera les mauvais dans des cavernes du Colorado, dans les catacombes de Venise ou encore sur les remparts du château de Brunwald! Comptez-sur Génération 4 (Sapristi!) pour vous en dire très bientôt plus sur le film et les jeux!
D'autres jeux sont prévue pour la rentrée, comme **Battle Of England**, qui devrait être l'équivallent de Battlehawks 1942 pour la bataille d'Angleterre, et **Doom**, dont nous ne savons rien.



L'EVENEMENT DE L'ANNEE?

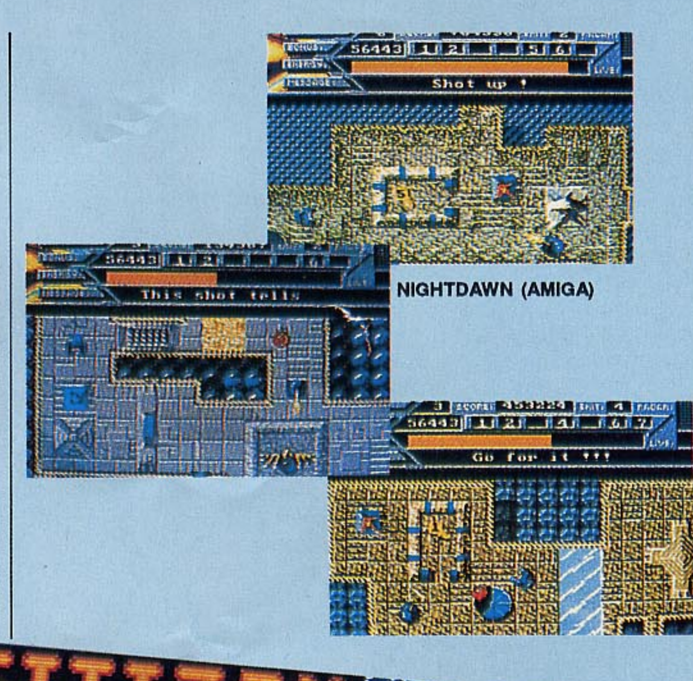
MICRODEAL

En attendant **Goldrunner 3D**, qui est toujours prévu pour la fin de l'année (et réalisé par les auteurs de Falcon), nous aurons **Tale Spin**, le générateur de jeux d'aventure ou d'éducatifs d'ici le mois prochain. Test complet dans un prochain numéro.

MAGIC BYTES

Nous avons reçu **Nightdawn** pour Amiga le dernier jour. Il sera testé dans notre prochain numéro, ainsi que **Wallstreet**, une simulation boursière, et le fameux **Paranoïa Complex**. Tous ces jeux sortiront en même temps sur Amiga, ST et PC.





NIGHTDAWN (AMIGA)



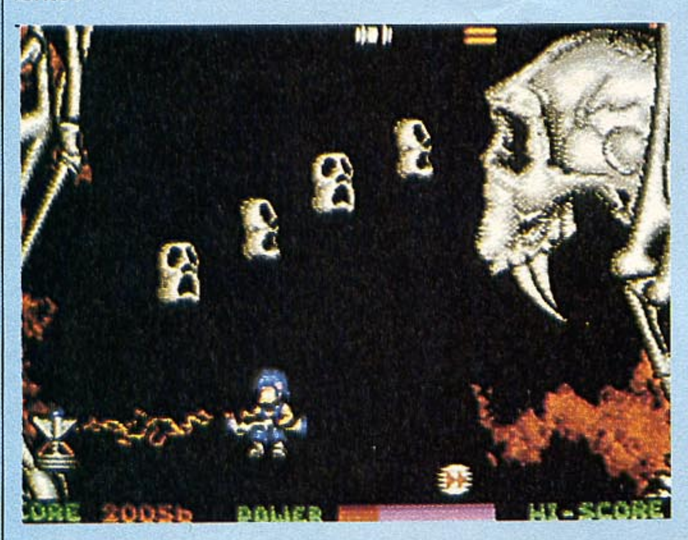
PARANOIA COMPLEX (AMIGA)

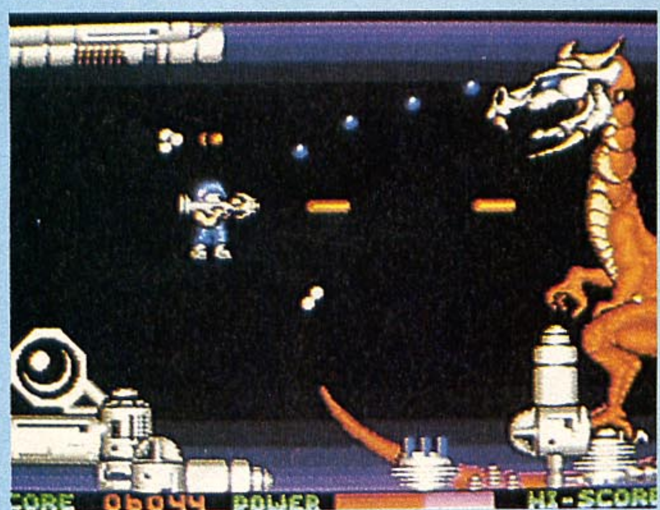
HOT SHOT

Voilà un produit original que nous n'avons pas encore pu voir mais qui pourrait bien être le précurseur des jeux que l'on verra dans le futur. Il s'agit d'un série de jeux pour Amiga, ST et PC, nommée **Action Screenplay**. Il semble que dans chaque boîte se trouve une disquette et une cassette vidéo. Le jeu sur disquette est assez simple mais permet de visionner certaines scènes sur le magnétoscope. C'est une sorte de film dont vous êtes le héros. Les sujets abordées: les simulations, le jeu de rôle, l'aventure et l'arcade. Plus de détails le mois prochain.

DIGITAL MAGIC

Scorpion, testé dans le numéro 11 sur Amiga, arrivera d'ici le mois de juin sur ST et PC. C'est aussi à cette date qu'arrivera **Trained Assassin** sur Amiga, PC et ST. Ce jeu est un shoot'em'up tout ce qu'il y a de pas original, si ce n'est que sa réalisation est excellente!





TRAINED ASSASSIN (AMIGA)

ANCO

Nous attendons les versions PC et Amiga de **Kick Off**, testé dans ce numéro sur ST.

MICROSTYLE

Le second nouveau label de Microprose est fait spécialement pour les jeux d'action et d'arcade. Trois titres sont prévus: **Xenophobe**, dont nous parlons dans le dossier sur les adaptations, **Rainbow Warrior** dont nous ne savons rien et **RVF**, une simulation de course en Honda, que nous vous présentons en préviews. Tous les titres Microstyle seront faits sur Amiga et ST.

INTERCEPTOR

C'est en mai que sortira **Outland**, un shoot'em'up à scrolling vertical dans le style de Last Duel mais pour un seul joueur, avec en plus un scrolling Parallax.
D'ici le mois de juin, nous aurons le droit à **Debut**, un jeu où vous devez contrôler l'éco-système de plusieurs planètes. Empêchez les surpopulations, les guerres nucléaires, les trouées dans la couche d'ozone et j'en passe. Le soft le plus vert jamais fait!
Galdregon's Domain, testé dans notre dernier numéro, sortira sur PC en Aout.

TYNESOFT

C'est à la fin du mois que sortira le premier jeu de la gamme Horrorsoft. **Personal Nightmare** est présenté dans la rubrique préviews, en même temps que **Buffalo Bill's Wild West Show, Roller Coaster Rumbler** et **First Person Pinball**. Ces jeux sortiront sur ST, Amiga et PC entre la fin du mois et septembre.

EPYX

The Games: Summer Edition, testé dans le numéro 11 sur PC arrivera sur ST et Amiga seulement à la rentrée 89. **Legend Of Blacksilver** est prévu pour l'été sur Amiga, PC, ST.

ULTIMATE

Sabre Wulf, l'un des hits sur 8 bits de cette compagnie arrivera cet été sur Amiga, ST puis PC. C'est un jeu d'arcade/aventure classique, mais sympathique, et il est réalisé par Teque, à qui l'on doit Blastéroids, Pac-Mania et qui font en ce moment Xybots.
Pour Noël, nous aurons le droit à **Knight Lore**, qui fut lui aussi un hit en son temps, et qui est un jeu dans le style de Airball ou de Crafton & Xunk.

CDS

Tank Attack sortira d'ici la fin mai sur Amiga et ST. Il s'agit d'un produit un peu particulier puisqu'il se joue sur un plateau de jeu normal, et que l'ordinateur n'est là que pour résoudre les combats et illustrer les batailles de chars par des images et des bruits. A noter qu'il n'est pas possible de jouer seul contre l'ordinateur!
Colossus Chess X sera bientôt disponible sur Amiga.
Enfin **Sporting Triangles** est un jeu basé sur une émission télévisée anglaise, un peu dans le style de Question Of Sports, d'Elite. Bref, ce n'est pas un jeu pour nous!

ACTIVISION

Millenium 2.2 sera disponible d'ici la sortie de ce numéro. C'est un jeu de stratégie, de tactique, d'arcade en 3D et d'aventure. Vous jouez le rôle d'une équipe lunaire qui doit repeupler la terre après un cataclysme... Mais pour cela, il faudra déjà survivre! Le jeu sera disponible sur Amiga, ST et PC.
Fin avril, ce sera le tour de **Prophecy** sur PC, un jeu d'aventure interactif réalisé par Activision Etats-Unis. On y trouvera le plus gros choix d'armes jamais proposé dans un jeu de ce type! Le scénario est un classique de l'héroïc-fantasy, où un homme doit, selon une prophétie, renverser le pouvoir du mal qui s'installe sur une région.
Time Scanner, l'adaptation du flipper de chez Séga arrive d'ici la fin du mois sur Amiga et ST. Nous vous le présentons dans le dossier sur les adaptation de jeux d'arcade. Nous vous présentons également dans ce dossier **Powerdrift, Galaxy Force, Altered Beast, Hot Rod, Super Wonderboy, Dynamite Dux, Ninja Spirit** et **Fighting Soccer**, tous des adaptations de jeux d'arcade.
Bomber, le simulateur de vol d'Activision fait par les auteurs de Star Wars arrivera fin mai/début juin sur ST, Amiga et PC. On vous en a déjà parlé longuement, mais rappelons qu'il s'agit d'un simulateur permettant de diriger un avion parmi 14 très variés, allant du Mig-29 au F-111F, en passant par le F16 ou le Saab AJ37. C'est en 3D et on nous promet que ce sera très rapide. Si cela s'avère vrai, Bomber pourrait bien révolutionner le genre!

C'est également en juin que sortira **Wicked**, un jeu dont le dossier de presse laisse penser qu'il s'agit d'un clone de Populous. En effet, on y parle d'affronter entre le bien et le mal à travers plusieurs constellations, dans un jeu mêlant arcade et stratégie. Ce jeu est la nouvelle production d'Electric Dreams, l'un des meilleurs labels d'Activision. La sortie est prévue pour Amiga et ST.

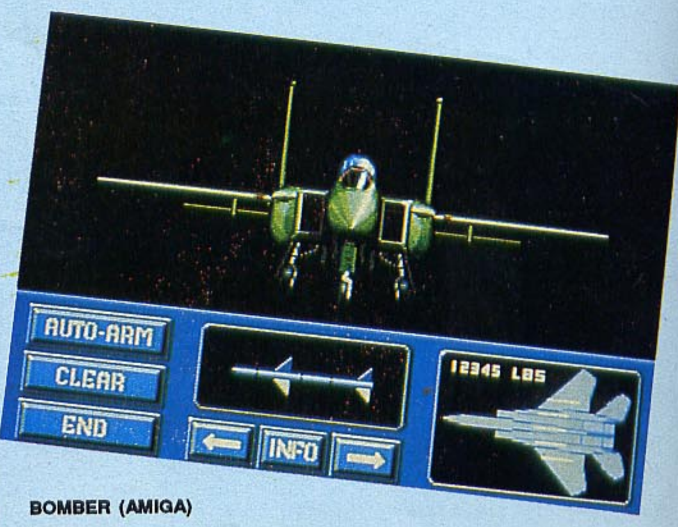
La grande nouvelle concernant Activision est que la compagnie vient d'acquérir les droits de **Ghostbusters** 2. Quand on sait qu'ils avaient vendu plus de 2 millions de Ghostbusters à travers le monde, on comprend pourquoi la nouvelle est importante. Le film, dans lequel on retrouvera les mêmes acteurs que dans le premier, sortira en septembre aux Etats-Unis. Quant au jeu, il n'y a pas encore de date de sortie annoncée.











BOMBER (AMIGA)

GREMLIN

Foft arrive sur Amiga d'ici quelques temps, ainsi qu'une nouvelle version sur ST, qui sera semblable à la version Amiga... Décidément, pour ne pas s'y perdre avec Foft, il faut être très fort!

H.A.T.E., c'est à dire Hostile All-Terrain Encounter, est un shoot'em'up dans le style de Zaxxon où vous dirigez un vaisseau dont la forme change au fur et à mesure des niveaux. Ce n'est pas très original, mais la réalisation semble bonne. Sortie prévue fin mai sur Amiga et ST.

Super Scramble Simulator est un simulateur de motocross superbe, particulièrement sur Amiga grâce à un magnifique scrolling différentiel multidirectionnel! Trois parcours différents et 5 niveaux de difficulté semblent faire du produit un excellent jeu. Sortie en mai sur Amiga et ST.

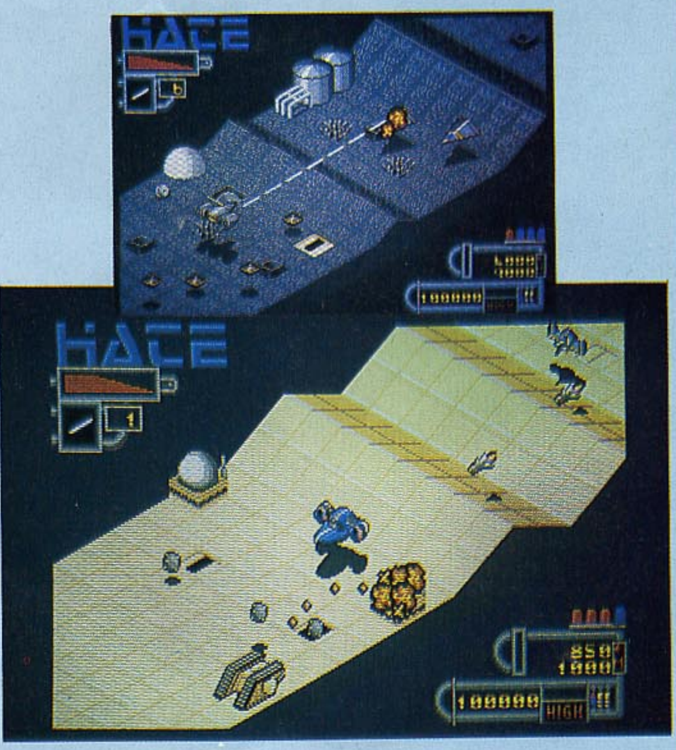
Panic Station, prévu pour fin juin sur Amiga et ST est un jeu d'arcade rappelant Berzerk, si ce n'est que la vue donnée est transversale. Bref, vous devez ramasser des armes et détruire des robots qui se sont échappés. Classique!

Ramrod sera sur ST et Amiga à la rentrée. Dans ce jeu, vous dirigez un robot et vous devez l'empêcher de mourir d'ennui. Pour cela, vous pouvez ramasser des CD et les écouter, boire du Coca-Cola, jouer aux échecs, faire des parties de jeux d'arcade, etc... A travers trois époques, vous devrez jouer à divers mini-jeux simulant chacun des divertissements possibles. Voilà qui promet!

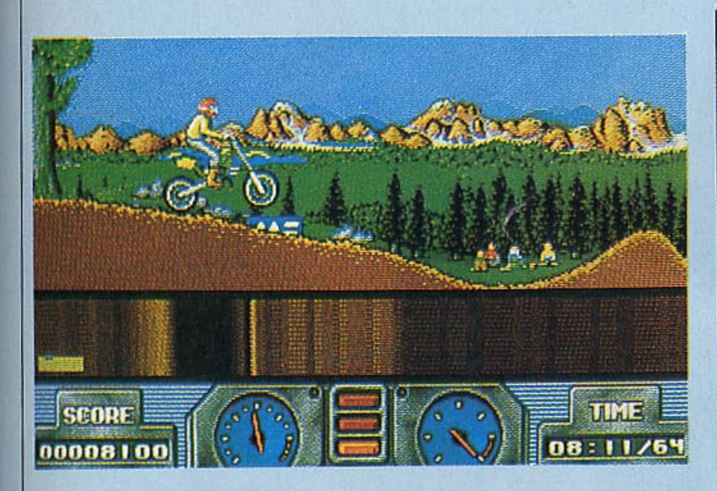
Et où est passé **Ultimate Golf**? Il a simplement été repoussé à septembre, mais est toujours prévu pour Amiga, ST et PC.



RAMROD (ST)



H.A.T.E. (ST)

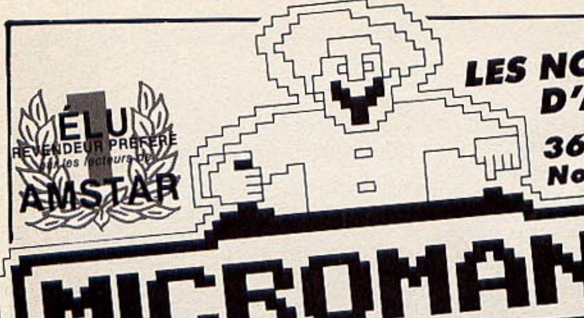




SUPER SCRAMBLE SIMULATOR (AMIGA)



PANIC STATION (AMIGA)



LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!!!

3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!
Nouveau! Des promotions flash tous les jours

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DE 8 H À 20 H DU LUNDI AU SAMEDI

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

Recevez gratuitement le catalogue 16 pages couleurs MICROMANIA avec toutes les nouveautés. TEL. 93.42.57.12

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

EPYX ON PC 2	**195F**
+WORLD GAMES+IMPOSSIBLE MISS 2	
+STREET SPORT BASKETBALL	
PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	**195F**
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOARD	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER**

BARBARIAN(PALACE)	
+ ANTIRIAD	185F
BATMAN	195F
DOUBLE DETENTE	199F
FORGOTTEN WORLDS	199F
RENEGADE	199F
ROBOCOP	199F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES**

688 SUB MARINE	245F
AAARGH	**249F**
ABRAHAMS BATTLE TANK	249F
AMERICAN INDOOR SOC.	**249F**
AMERICAN ICE HOCKEY	**249F**
ARCHIPELAGOS	249F
ARKANOID 2	185F
COMBAT SCHOOL	185F
FERRARI FORMULA ONE	**249F**
GARY LINEK. HOT SHOT	185F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HALL OF MONTEZUMA	249F
HERMES	**249F**
KARATE KID 2	245F
KULT	275F
LEGEND OF BLACK SILV	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MILLEMIUM 2,2	**249F**
MODEM WARS	**199F**
NIL DIEU VIVANT	299F
OPERATION WOLF	**195F**
POLICE QUEST 2	249F
PHANTOM FIGHTER	249F
PURPLE SATURN DAY	249F
RACK THEM	235F
RAMBO 3	185F
RED STORM RISING	235F
SAVAGE	199F
SERVE AND VOLLEY	235F
SINBAD	295F
SKWEEK	195F
SORCERER LORD	**249F**
SPACE QUEST 3	**249F**
STARGLIDER 2	249F
TEENAGE QUEEN	249F
THE DEEP	199F
THE LAST NINJA 2	**245F**
THEATRE EUROPE	**249F**
THUNDERBLADE	**249F**
THUNDER HOPPER	**249F**
TIGER ROAD	245F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
WEC LE MANS	199F

HIT PARADE

BARBARIAN (PSYNOSIS)	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
DOUBLE DRAGON	195F
F16 COMBAT PILOT	235F
OUT RUN	149F
TARGHAN	265F
TEST DRIVE 2	295F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F

AFRICAN RAIDERS	220F
944 TURBO CUP	195F
CHUCK YEAGER'S AFT	299F
CRAZY CARS 2	249F
DREAMZONE	249F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
HEROES OF THE LANCE	225F
INTERNATION.KARATE +	245F
JET FIGHTER	445F
KARATEKA	195F
LA LEGEND DE DJEL	220F
LED STORM	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LE MANOIR DE MORTEV.	249F
LOMBARD RAC RALLY	245F
NEBULUS	195F
SPEED BALL	245F
STARRAY	245F
TITAN	249F

PC COMPATIBLES

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	99F

DEMENT ! GRATUIT POUR L'ACHAT DE 2 JEUX AU PRIX NORMAL
(offre valable en vente par correspondance jusqu'au 30 juin)

Porte-clef exécuteur MICROMANIA, reproduit fidèlement la mitraillette, le pistolet lazer, le lancement de grenades, et d'autres effets spéciaux.

AMIGA

PRECIOUS METAL	**249F**
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	
+XENON+ARKANOID 2	
+CRAZY CARS	
PREMIER COLLECTION	**249F**
+NEBULUS+NETHERWORLD	
+EXOLON+ZYNAPS	
AMIGA GOLD HITS	**249F**
+BIONIC COMMANDO+ROLLING	
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD	
FORCES MAGIQUES	**249F**
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN	
GAMES+CLEVER AND SMART	
+ VAMPIRE EMPIRE	
MEGA PACK	**245F**
+WINTER OLYMPIAD 88+PLUTOS	
+SUICIDE MISSION+SECONDS OUT	
+FROST BYTE	

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER**

ASTAROTH	249F
BATMAN	245F
CASTTLE WARRIOR	245F
DOUBLE DETENTE	249F
F16 COMBAT PILOT	245F
RENEGADE	249F
RENEGADE 3	249F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
STORMLORD	199F
THE GAMES SUMMER	195F
VIGILANTE	199F
XYBOTS	199F

AUTRES NOUVEAUTES**

1943	**225F**
3 D POOL	**199F**
ARCHIPELAGOS	249F
AQUAVENTURA	235F
ARMALYTE	199F
COLOSSUS CHESS X	**249F**
COMBAT SCHOOL	195F
DE LUXE PAINT 3	**749F**
DARK FUSION	199F
DOMINATOR	**249F**
DRAGONSCAPE	195F
DRAGONSLAYER	299F
ECHELON	249F
F.O.F.T.	275F
FLYING SHARK	199F
GALDREGON'S DOMAIN	**195F**
GARY L. HOT SHOT	195F
GHOST AND GOBBLINS	245F
GUERRILLA WARS	225F
HATE	**199F**
HERMES	**249F**
I.O.U	195F
JOURNEY	**299F**
KULT	**249F**
KICK OFF	**269F**
LEISURE SUIT LARRY 2	**299F**

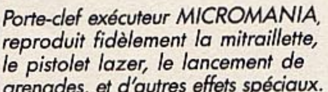
NOUVEAUTÉS (suite)

LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	299F
MILLEMIUM 2.2	249F
NECRON	249F
NEUROMANCER	**249F**
NIL DIEU VIVANT	299F
OUT RUN US EDIT.	199F
PANIC STATIONS	**199F**
POLICE QUEST 2	**249F**
POWERDROME	**245F**
QUESTRON 2	245F
RAMBO 3	225F
RAMPAGE	**249F**
ROBOCOP	**249F**
SAVAGE	199F
SCRABBLE	245F
SKRULL	**225F**
SHOGUN	**249F**
SKWEEK	199F
SLEEPING GODS LIE	**299F**
SPACE HARRIER 2	235F
SPACE QUEST 3	**249F**
SUPER SCRAMBLE	**199F**
THE CHAMP	245F
THE DARK SIDE	249F
THE LAST NINJA 2	**245F**
TIME SCANNER	249F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
ULTIMA V	235F
ULTIMATE GOLF	195F
VERMINATOR	225F
VINDICATORS	199F
WEC LE MANS	249F
WEIRD DREAMS	235F

HIT PARADE

BATTLEHAWKS 1942	249F
BIOCHALLENGE	195F
COSMIC PIRATES	195F
DRAGON NINJA	249F
FORGOTTEN WORLDS	199F
MICROPROSE SOCCER	245F
POPULOUS	249F
TEST DRIVE 2	295F
VOYAGER	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F

BAAL	185F
BATTLETECH	249F
BALLISTIX	195F
BLOOD MONEY	245F
CRAZY CARS 2	249F
CYBERNOID 2	195F
DENARIS	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
ELITE	245F
FALCON	295F
HUMAN KILLING MACH.	149F
INT.KARATE PLUS	249F
LA LEGENDE DE DJEL	220F
LA QUETE DE L'OISEAU	299F
LAST DUEL	149F
LOMBARD RAC RALLY	245F
MANHUNTER	249F
PAC MANIA	195F
PROSPECTOR	249F
ROAD BLASTERS	225F
R TYPE	235F
RUN THE GAUNTLET :	
LA COURSE INFERNALE	249F
RUNNING MAN	245F
SPACE HARRIER	225F
SUPER HANG ON	249F
SWORLD OF SODAN	249F
TARGHAN	245F
THE DEEP	199F
THE KRISTAL	285F
THUNDERBLADE	249F
TIGER ROAD	245F
TITAN	249F
WANDERER	225F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F



LES CLASSIQUES MICROMANIA 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.

PC COMPATIBLES

- ARCTIFOX
- BARD'S TALE 1
- LEGACY OF THE ANCIENTS
- MARBLE MADNESS
- SKYFOX 2
- WORLD TOUR GOLF

AMIGA

- ARCTIFOX
- BARD'S TALE
- FOUNDATION'S WASTE
- MARBLE MADNESS
- OUT RUN
- SKY FOX 2
- THE ARCHON COLLECTION
- WORLD TOUR GOLF
- WORLD CLASS LEADERBOARD

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!!!

3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!
Nouveau! Des promotions flash tous les jours

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DE 8 H À 20 H DU LUNDI AU SAMEDI

ATARI-ST COMPILATIONS

DÉMENT!

LES BEST DE US GOLD	**299F**
+OUT RUN	
+1943	
+STREET FIGHTER	
+GAUNTLET 2	
PRECIOUS METAL	**249F**
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	
+SUPERHANG ON+XENON	
+ARKANOID 2	
PREMIER COLLECTION	**249F**
+NEBULUS+NETHERWORLD	
+ZYNAPS+EXOLON	
OCEAN 5 STARS	**245F**
+ENDURO RACER	
+BARBARIAN+CRAZY CARS	
+WIZZBALL+RAMPAGE	
SIMULATION 16	**249F**
+SUPER SKI+GRAND PRIX 500	
+IRON TRACKERS	

INCROYABLE!

FORCES MAGIQUES	**149F**
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART	
+VAMPIRE'S EMPIRE	
ACTION ST	**149F**
+LES MAITRES DE L'UNIVERS	
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR	
+3D GALAX+TRAILBLAIZER	

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER**

CASTTLE WARRIOR	199F
CHAOS STRIKES BACK (SUITE DUNGEON MASTER)	185F
DOUBLE DETENTE	199F
H.A.T.E.	199F
RENEGADE	195F
RENEGADE 3	199F
STORMLORD	199F
SUPER SCRAMBBLE	199F
THE GAMES SUMMER	199F
VIGILANTE	199F
XYBOTS	199F

AUTRES NOUVEAUTES**

3 D POOL	**199F**
AAARGH	**185F**
ARMALYTE	199F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	**185F**
BALANCE OF POWER 1990	**249F**
BAT	249F
BATTLECHESS	**249F**
BATTLETECH	199F
BLOOD MONEY	**245F**
CALIFORNIA GAMES	195F
DAMOCLES	249F
DARIUS	199F
DARK FUSION	**199F**
DRAGON LORD	**199F**
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
FERRARI FORMULA ONE	**245F**
FRIGHT NIGHT	195F
GARY LINEK. HOT SHOT	**195F**
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F

NOUVEAUTÉS (suite)

GUARDIANS MOONS	195F
GUERILLA WARS	185F
HERCULE	185F
HERMES	**220F**
HYBRIS	**245F**
I.O.U.	245F
KICK OFF	**269F**
KINGS QUEST IV	**295F**
KULT	**275F**
LICENCE TO KILL 007	**199F**
LORDS OF RISING SUN	**199F**
MANHUNTER	249F
MAUPITI ISLAND	249F
MECHANIC WARRIORS	249F
MILLEMIUM 2,2	**199F**
NECRON	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
OUT RUN US SPEC. EDIT.	199F
PANIC STATIONS	**199F**
PAPER BOY	185F
PIRATES	225F
POOL OF RADIANCE	249F
ROCKET RANGER	**275F**
SAVAGE	199F
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SLEEPING GODS LIE	**299F**
SORCERER LORD	**249F**
SPACE HARRIER 2	185F
SPACE QUEST 3	**249F**
STARBLAZE	199F
THEATRE EUROPE	**249F**
THE KRISTAL	**285F**
THE LAST NINJA 2	**245F**
THEXDER	245F
THE THREE STOOGES	295F
TINTIN SUR LA LUNE	**245F**
TIME SCANNER	199F
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VERMINATOR	225F
VROOM	199F
WEC LE MANS	199F
WEIRD DREAMS	235F

ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
DOUBLE PROLONGATEUR DE MANETTE ET SOURIS	75F
ADAPT. ST 4 JOUEURS	59F
MANETTE SPEED KING	109F
MANETTE US GOLD	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F

•• Ces logiciels doivent sortir prochainement. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA et vous connaîtrez la disponibilité exacte de chaque logiciel.

HIT PARADE

ARCHIPELAGOS	249F
BARBARIAN 2	185F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BIOCHALLENGE	195F
CRAZY CARS 2	249F
CYBERNOID 2	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON NINJA	199F
F 16 COMBAT PILOT	235F
FORGOTTEN WORLDS	199F
KARATEKA	195F
LAST DUEL	149F
MICROPROSE SOCCER	245F
OPERATION WOLF	195F
POPULOUS	249F
ROBOCOP	199F
RUN THE GAUNTLET: LA COURSE INFERNALE	199F
TARGHAN	245F
VOYAGER	199F
ZAC MAC CRACKEN	249F

AFRICAN RAIDERS	220F
AIRBORNE RANGER	249F
BAAL	195F
BALLISTIX	195F
BATMAN	195F
BILLIARD SIMULATOR	199F
BUMPY	195F
BUTCHER HILL	199F
CARRIER COMMAND	235F
COLOSSUSCHESS	235F
CODE ROUTE	245F
COSMIC PIRATES	199F
DEJA VU 2	249F
DRAGONSCAPE	195F
DUNGEON MASTER	245F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
EXPLORA 2	349F
FALCON	235F
F. O. F. T.	285F
FLYING SHARK	199F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
GALDREGON'S DOMAIN	195F
GOLD RUSH	249F
GUNSHIP	245F
HUMAN KILLING MACH.	149F
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
LA LEGEND DE DJEL	220F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LED STORM	199F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LOMBARD RAC RALLY	195F
MEURTRES A VENISE	245F
PAC MANIA	195F
POLICE QUEST 2	249F
RAFFLES	249F
RAMBO 3	185F
REAL GHOSTBUSTERS	199F
ROADBLASTERS	185F
RUNNING MAN	249F
R TYPE	235F
SKWEEK	195F
SPEEDBALL	245F
STORMTROOPER	199F
TEENAGE QUEEN	245F
THE DEEP	199F
THUNDERBLADE	199F
TIGER ROAD	195F
TIMES OF LORE	225F
TITAN	249F
TYPHOON	195F
VINDICATORS	199F
WANDERER	185F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F

Ne cherchez plus à Paris! Les nouveautés sont d'abord dans les boutiques MICROMANIA!

PRINTEMPS HAUSSMAN
64, bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette
Niveau -2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

NOUVEAU LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.

ATARI-ST

ARCTIFOX	OUT RUN
BARD'S TALE 1	SKYFOX 2
FOUNDATIONS WAST	SUPER HANG ON
MARBLE MADNESS	THUNDERBLADE
MUSIC CONSTRUCTION SET	W. CLASS LEADERBO.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* *Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

....

Code postal .... Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration — / — Signature :

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant) ***19 F*** *pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)*

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

READYSOFT

La nouvelle a été confirmée, **Dragon's Lair** verra bien le jour sur ST! Ils viennent juste de le commencer et n'ont pas encore annoncé une date de sortie. Le problème est le nombre de disquettes: 6 double-face sur Amiga, cela fait près de 14 disquettes simple-face sur ST... Plus de nouvelles dans quelques temps.

MASTERTRONIC

Nous attendons toujours la version ST de **Aaargh!**
D'ici la fin de l'année, devrait sortir **Infections**, une sorte d'Othello pour deux à quatre joueurs, avec d'autres règles bien sûr!

ARTRONIC

La compagnie termine actuellement une simulation automobile où l'on pourra conduire sur les plus prestigieux circuits, comme celui du Mans. Ils se sont fait aider par un grand constructeur, et le jeu devrait sortir sur Amiga et ST d'ici la fin du mois.

ELITE

Ghost's And Goblins, **Paperboy** et **Commando** sont présentés dans le dossier sur les adaptations.

PSYGNOSIS

Blood Money sortira en juin sur ST, alors que **Beast**, présenté en préviews et en exclusivité, sera disponible au début de l'été sur Amiga.

INFOCOM

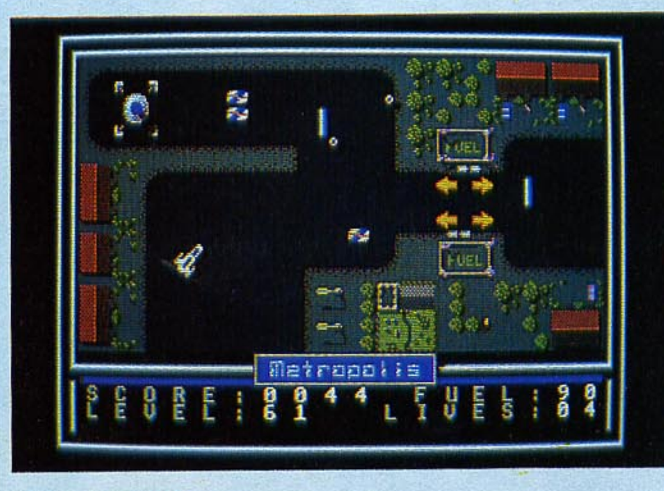
Après la vague d'Infocom de ce mois-ci, un seul jeu nous manque encore. Il s'agit de **Quaterstaff: the Tomb of Setmoth**, un jeu d'aventure qui semble très très proche des vrais jeux de rôle. Prévu pour PC, une version Amiga devrait voir le jour par la suite et, avec beaucoup de chance, une version ST sera faite cette année. Nous aurons également prochainement les versions PC de **Shogun**, **Zork Zéro** et **Journey**. Les versions ST de tous les Infocom ne sont toujours pas annoncées.

SOFTWARE HORIZON

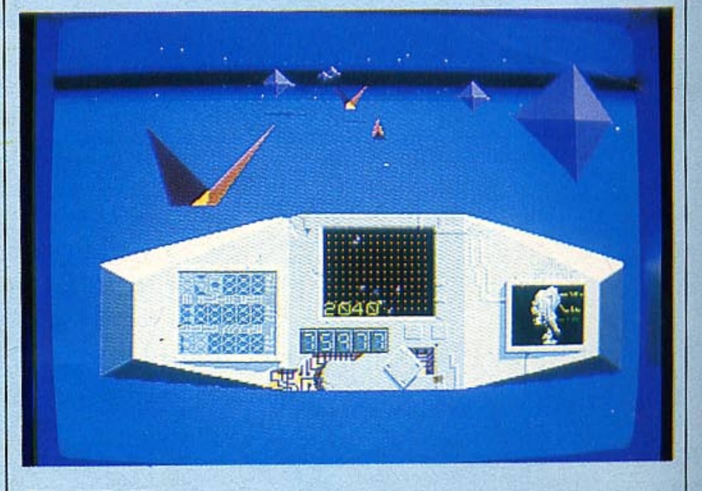
Cette jeune compagnie anglaise vient de créer un label pour spécialisé dans le "budget" pour Amiga et ST et PC, et qui coûteront près de 100F. Si nous n'avons pas encore de précisions concernant les adaptations pour PC, voici les détails concernant les sorties Amiga et ST.
Twylyte est un shoot'em'up en 3D ou vous devrez déblayer 5 niveaux de tout ce qui y traîne. **Triton III** comprendra un scrolling vertical parallax et six niveaux. A la fin du jeu, vous devrez détruire un gigantesque vaisseau spacial. **Metropolis** est un jeu d'arcade/aventure comprenant 100 tableaux. Ramassez des objets et utilisez-les au bon endroit pour avancer dans le jeu. Enfin, dans **Jeopardy**, vous dirigez un tank qui doit tout détruire sur un champ de bataille grand de 100 écrans.
Ce sera ensuite en septembre que la production de produits normaux reprendra avec **Snakes & Ladders** pour Amiga et ST. Il s'agit de l'adaptation en jeu du fameux jeu pour enfants (méfions-nous des enfants), avec des graphismes dignes de dessins animés, et une représentation du tout en perspective. Enfin, en octobre et novembre, sortira sur Amiga, ST et PC un jeu nommé provisoirement **Fairyland**. Il s'agit d'un jeu d'aventure interactif avec 4 disques pour ST et 3 pour Amiga, dans lequel vous recherchez votre livre de magie!



TRITON III (ST)



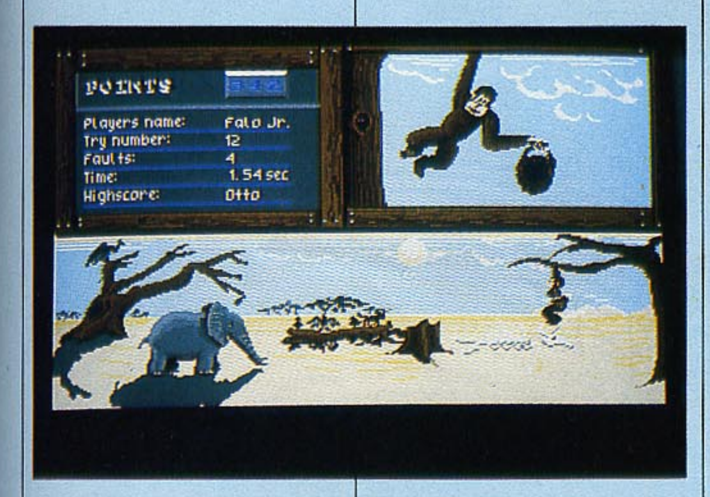
METROPOLIS (ST)



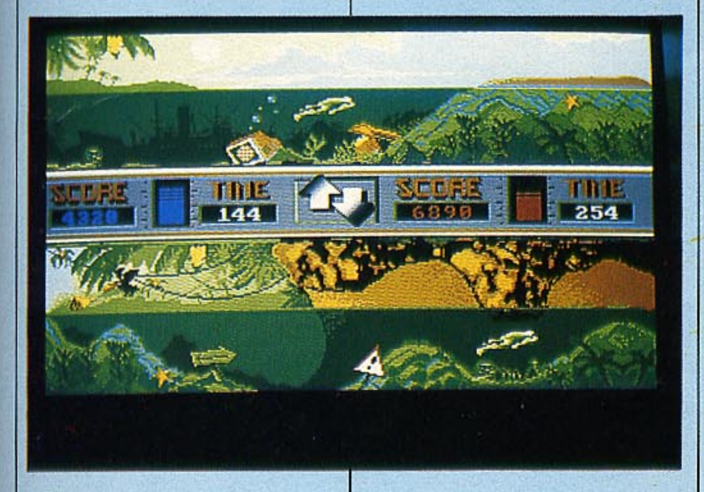
TWYLYTE (ST)

EAS

Après Ringside et STAG, testés dans ce numéro, nous attendons **Kayden Garth**, un jeu d'aventure interactif dans le style d'Ultima. Vous dirigez un groupe de quatre personnages qui doivent explorer la planète Kayden Grath. C'est une planète-bagne où l'on envoie tous les criminels. La station-orbitale qui surveille cette planète vient de lancer un S.O.S. Que se passe-t-il? La sortie est prévue pour juin sur Amiga et ST.
Roll Out est aussi prévu pour juin, toujours sur Amiga et ST. C'est une sorte de Pengo un peu stratégique qui propose près de 50 niveaux.
Enfin, **Animal Games** est aussi prévu pour juin. C'est une sorte de Summer Games sauf qu'ici, ce sont des jeux metant en scène des animaux comme des grenouilles, des éléphants, des singes, des pingouins, et j'en oublie.







ANIMAL GAMES (AMIGA)



ROLL OUT (AMIGA)





KAYDEN GARTH (AMIGA)

ARCANA

C'est maintenant sûr, le tant attendu **Mars Cops** sortira en juin sur Amiga et ST. Espérons que nous l'aurons avant le prochain bouclage...

NOVAGEN

Damocles, déjà présenté en préviews et annoncé depuis deux ans sortira finalement début juin. C'est la suite de Mercenary, c'est en 3D formes pleines, et c'est tout ce que l'on sait.

NEW WORLD COMPUTING

Might & Magic 2 arrive bientôt sur PC. Ceux qui ont joué avec la première partie découvriront des graphismes plus beaux, une option pour cartographier automatiquement les zones que l'on explore, 250 monstres animés, 96 sorts, 250 armes, et des tonnes de capacités! Sortie prévue pour juin.

SENSIBLE SOFTWARE

Insects In Space verra le jour cet été sur Amiga et ST. Il s'agit du nouveau jeu des programmeurs de Wizball et Microprose Soccer! Cela ressemble fortement à un Defender, si ce n'est qu'il y a en plus des armes diverses à ramasser!

GAINSTAR

Les deux jeux **Alien Legion et Tech** seront disponibles sur Amiga et ST en même temps que nous! Tests complets le mois prochain.

FTL

La mauvaise nouvelle est tomée au dernier moment. Date finale de sortie de **Chaos Strikes Back**: 25 juin!

EMPIRE

Sleeping Gods Lie est un jeu d'aventure interactif assez sympa, et dont la sortie est prévue pour la fin du mois sur Amiga, PC et ST. Le jeu sera distribué et francisé par Titus, en France.

LES COMPAGNIES FRANCAISES

COKTEL VISION

Sous le label Tomahawk, donc concernant les jeux, **La légende de Djael** devrait sortir avant l'été. Il faut retrouver la fille égarée, la potion magique et l'or pour que trois royaumes en difficulté redeviennent aussi prospères qu'auparavant. Ce jeu d'aventure comprend des phases d'action, de nombreux écrans, et vous fera affronter des sorciers au cours de duels très surprenants! Sortie prévue sur Amiga, ST et PC.
ESS Hermes, le simulateur de vol en navette Européenne, sortira quant à lui plus tard. Il faudra calculer les trajectoires, choisir une mission parmi plusieurs (mis en orbite d'un satellites, gestions d'un parc de satellites, etc...), puis décoller. Dans l'espace, vous aurez parfois à retrouver d'autres personnes ou engins, pourrez utiliser le bras manipulateur, sortir dans l'espace. Enfin, vous pourrez revenir sur Terre après une entrée dans l'atmosphère et un atterrissage. Sortie prévue sur Amiga, ST et PC.
Sous le label Coktel Vision, dont pour les éducatifs, notons la sortie prochaine de **Intrigue a la Renaissance**, un logiciel faisant suite à Au Nom de l'Hermine, qui demeure l'un des meilleurs éducatifs à ce jour. C'est donc avec grande impatience que nous attendons la sortie de ce soft.

DELPHINE SOFTWARE

Alors que l'on se remet encore mal de Bio-Challenge, voilà que **Castle Warrior** arrive... Et nous faisons la dernière préview de ce jeu dans ce numéro.

JERIKO

Trois logiciels sur PC seront disponibles et testés dans un prochain numéro. Ce sont **Echolangues**, **Baclangues** et **Ecritures automatiques**. Ces trois logiciels visent à apprendre une langue à l'utilisateur, en adoptant diverses stratégies pédagogiques selon ses réactions. Echolangues et Baclangues l'aident à questionner des textes alors qu'Ecritures Automatiques sensibilise à l'expression écrite d'une langue étrangère. Tests complets dans notre prochain numéro.

TITUS

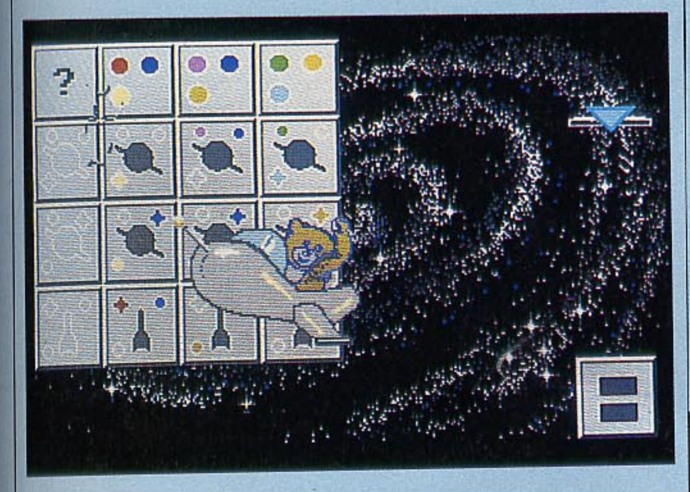
En dehors de la distribution de Kick Off d'Anco et de Sleeping Gods Lie d'Empire, il faudra attendre la rentrée pour avoir **Knight Force**, déjà présenté en préviews dans le numéro 9, puis en octobre pour une course de chars lunaires en Ray-Tracing, nommée **Dark Century**.

MICROIDS

Deux jeux sortiront prochainement sur PC, puis plus tard sur ST et Amiga. Il s'agit de **Chicago 90**, un logiciel de course poursuite de voiture qui simulera des scènes de poursuite comme on en voit dans les meilleurs films (imaginez quelque chose du style la poursuite dans les Blues Brothers!), et **Highway Patrol**, une simulation toujours avec des voitures! Plus de détails le mois prochain.

CARRAZ

De nouveaux éducatifs sont en vues. Avec **Retrouve l'Histoire**, les enfants de 3 à 8 ans s'initient à la logique en devant enchaîner plusieurs images dans le bon ordre, pour créer une histoire. Sortie prévue en juin sur Amiga, PC et ST.
Reconnais Moi affiche une série de 6 images représentant le même animal, et l'enfant (méfions-nous des enfants) doit identifier celle qui correspond exactement avec l'image d'origine. Sortie prévue sur Amiga, PC et ST.
Bambinours: Formes et Couleurs, ne devrait plus tarder non plus. Ce sont des jeux de mémorisation de formes et de couleurs qui mettent en scène Bambinours, dans sa deuxième "aventure".
Sortie prévue sur Amiga, PC et ST.
Enfin, **Didact English** est une gamme de 18 logiciels permettant d'apprendre l'anglais. Les trois premiers volumes paraîtront courant juin sur Amiga, ST et PC. Le logiciel suit exactement la progression des études, et les trois premiers volumes permettront de s'exercer sur l'orthographe et la concordance des temps.
Enfin, **Les bases de l'algèbre** est un éducatif visant à apporter un éclaircissement au niveau du vocabulaire mathématique. Sortie prochaine sur Amiga, PC et ST.





ERE/EXXOS

Après la sortie de **Kult** sur Amiga et ST, il faudra attendre la rentrée pour avoir des nouveautés. A suivre...

MYRIAD



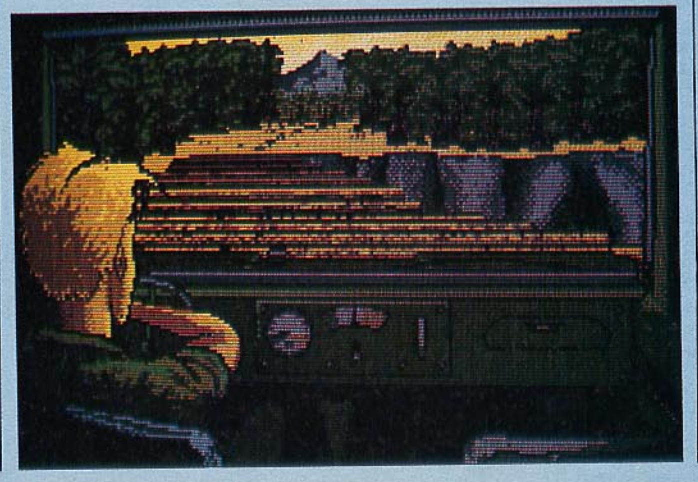
Ceux qui nous ont fait Sapiens et Albedo viennent de faire un programme pour EDF. **La vie du lac** est un éducatif où vous apprendrez un nombre incroyable de choses et qui vous permettra de vous initier à l'écologie lacustre. Superbement réalisé, ce programme est l'exemple même de ce que l'on attend d'un éducatif. De plus, étant distribué par EDF, la copie du programme est autorisée à des fins non lucratives bien sûr, ce qui est un bon moyen de promotion vous l'avouerez.
Cependant, si vous voulez acquérir **La vie du lac** dans son emballage d'origine et avec la documentation, vous pouvez l'obtenir en envoyant 95 francs à:

Electricité de France
Mission Environnement
26 rue de la Baume
75008 Paris

Une excellente initiative qui, on l'espère, se renouvellera dans le futur. Test complet du logiciel le mois prochain.

SILMARILS

Windsurf Willy sera disponible d'ici la fin mai sur ST, PC et Amiga. Cette simulation de planche à voile, déjà présentée en préviews dans notre précédent numéro, sera testée dans le prochain. **Le Fétiche Maya**, un jeu d'arcade/aventure est quant à lui reporté à la rentrée, et sortira également sur les trois machines.



LORICIELS

Nous avons peu de nouvelles de Loriciels, et nous attendons pour le mois à venir les nouveaux produits Broderbund qui sont distribués par la société française. Le premier qui doit arriver est **Shufflepuck Café**, et il s'agit d'un jeu de palet où deux joueurs l'un en face de l'autre tentent de tout faire pour envoyer un palet qui glisse sur une table soufflante dans les trous situés de chaque côté de la table!
Deux jeux Loriciels sont prévus pour septembre, mais nous ne savons pas encore exactement leur genre. Le premier se nomme **Tank**, et a toutes les chances d'être une simulation de Tank, et le second se nomme **Penza Kick Boxing**, mais là encore, on ne sait pas du tout ce dont il s'agit. Plus de détails dans notre prochain numéro.

UBI SOFT

Nous n'attendons finalement plus que **Iron Lord** et **B.A.T.**, dont les sorties devraient se faire "avant l'été" (méfions-nous des guillemets), sur ST dans un premier temps puis sur Amiga et PC. Un othello nommé **Othello Killer**, très beau et surtout particulièrement bon arrivera d'ici très peu de temps sur Amiga.

INFOGRAMES

Figurez-vous que **Tintin** et les **Tuniques Bleues** sortiront bien. Pendant la phase de restructuration de la compagnie, on commençait à avoir peur de voir disparaître ces produits. Que nenni, ils sortiront, et certains seront même disponibles avant l'été!
Mais la nouvelle la plus importante vient du lancement d'une nouvelle gamme, nommée Gary Gygax présente. Pour les incultes, je rappelle que Gary Gygax est l'homme qui aux Etats-Unis, a écrit les règles du jeu de rôle Dongeons & Dragons, créant ainsi le jeu de rôle! La gamme consistera donc en des jeux d'aventure plus ou moins basés sur des thèmes classiques du jeu de rôle, et tous les logiciels ne sortiront qu'après avoir été attentivement examinés par Mr. Gygax en personne! Le premier logiciel de la gamme, **Draken**, sortira en septembre, et nous vous en dirons plus dans un prochain numéro. Aayant aussi eu la possibilité d'interviewer Mr. Gygax, nous vous en reparlerons très certainement le mois prochain.

16/32 EDITION

Explora 2, réalisé par Infomédia, sera disponible sur Amiga à la fin du mois de mai, alors que devraient arriver **Necron** en juin sur ST, déjà présenté en préviews, **Les Portes Du Temps** de Legend Software, déjà testé à l'époque où il devait sortir (voir numéro 8 de Gen4) sur Amiga puis ST, puis sur PC en septembre. Legend prépare aussi pour le mois de juillet un soft nommé 89, **la Révolution Française**. Dans ce jeu, il y aura de l'aventure, de la stratégie, de l'action et de l'adresse, mais ce sera aussi l'occasion d'en apprendre un peu plus sur cette période de l'histoire! La sortie est prévue pour Amiga, PC et ST.
Chez 16/32, viendra ensuite **Dragon Lord**, un jeu assez sympa où l'on dirige un énorme dragon sur ST toujours.



LANKHOR

Ca y est, les softs de cette compagnie sont presque finis, et sortiront à partir de septembre **Vroom**, **Raiders** puis **Maupiti Island** qui sera leur hit de Noël!

Les Sentinelles de l'air, un jeu micro basé sur le célèbre feuilleton du même nom.
Tous les personnages sont présents : Virgil, Prains, Lady, Pénélope, Parker ...

THUNDERBIRDS

LES SENTINELLES DE L'AIR

Grand Slam vous fera revivre les aventures de la famille TRACEY dans ce superbe jeu de rôle et d'aventure. Alors que la famille est en mission pour sauver deux mineurs piégés, les vaisseaux sont filmés par le Hood, un méchant ennemi destructeur des causes nobles. Cette vidéo des appareils doit être retrouvée et détruite. Mais durant leur recherche du Hood, la famille TRACEY doit affronter de nombreuses situations dangereuses durant lesquelles leur aide immédiate est nécessaire. Un incident requiert que THUNDERBIRD N° 4 plonge au fond de la mer pour aller sauver l'équipage d'un sous-marin nucléaire et s'assurer qu'il n'y a aucun risque pour la santé publique.
De même, Mademoiselle Pénélope et son chauffeur, Parker, sont très motivés dans la recherche d'une piste pour retrouver la cachette du Hood.

Disponible sur
Atari ST, Amiga,
Amstrad cassette et disquette,
C64 et Spectrum.



Distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00

fnac
Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

LA COURSE AUX LICENCES: VERSION 1989

C'est chaque année un peu avant l'été que l'on sait enfin exactement les jeux d'arcade dont les droits ont été achetés pour des adaptations micro. Dans ce dossier, nous allons faire le point sur le marché du jeu d'arcade en 1989, société par société, en vous montrant à chaque fois des photos de la version arcade, et, si possible, des adaptations en cours. Vous trouverez aussi un récapitulatif par société des jeux d'arcade déjà adaptés, et une brève conclusion sur l'évolution depuis l'année dernière!



CAPCOM

Les premières adaptations de Capcom étaient sous le label Go!, mais pour une raison de politique commerciale, le label s'appelle maintenant simplement Capcom. Pour ceux qui ne le sauraient pas, Capcom reste tout de même un label Us Gold!

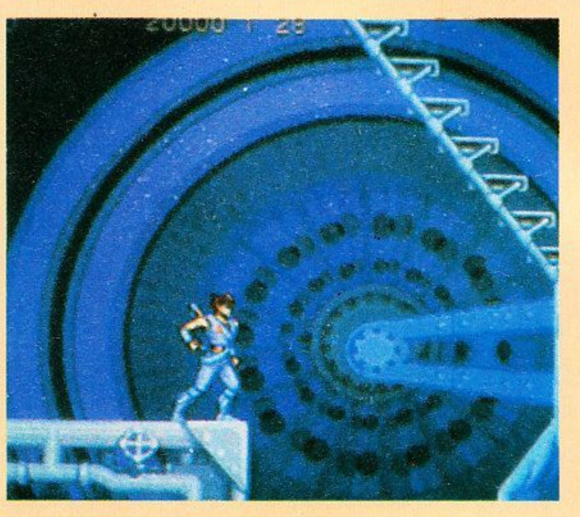
Adaptations déjà réalisées:
1988: Side Arms, Street Fighter, Bionic Commando, 1943
1989: Led Storm, Last Duel, Tiger Road, Forgotten Worlds
A venir: Black Tiger, The Strider, Ghost's And Ghouls.

Si les premières adaptations n'étaient pas toujours très bonnes, l'année 89 a vu une nette augmentation et on atteindra des sommets avec Forgotten Worlds, testé dans ce numéro, et dont vous voyez ci-dessous des écrans du jeu d'arcade. De plus, les jeux d'arcade Capcom sont de plus en plus perfectionnés, et les récents Strider ou Ghosts and Ghouls ne vont pas ménager les programmeurs 16 bits! Le contrat entre US Gold et Capcom prévoit encore un titre, mais celui-ci n'a pas encore été décidé. Cependant, il y a de grandes chances que le contrat soit reconduit dans le futur.

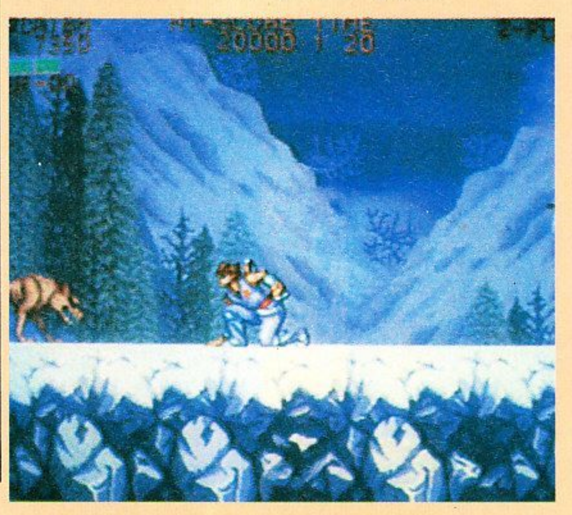
STRIDER (CAPCOM)

Présenté en exclusivité dans le numéro 9, ce jeu arcade est enfin dans les salles de Paris, en faible nombre, mais il fait un véritable carton!
Dans Strider, le joueur dirige un guerrier du futur dont l'agilité accrue lui permet de s'accrocher un peu partout, et qui





possède une épée-laser des plus dévastatrices! Bon nombre de monstres plus ou moins gros, dont certains vraiment très très grands, vont l'attaquer à travers les multiples tableaux aux décors fantastiques! Un intérêt du jeu est de ne pas avoir un seul chemin pour traverser un tableau, puisque vous avez la possibilité de vous accrocher un peu partout! Des graphismes parmi les plus beaux des jeux d'arcade, une animation excellente et surtout une originalité totale dans les monstres, les pièges, et le système de jeu, font de Strider un des meilleurs jeux du genre.



Côté adaptation, on ne sait pas encore grand chose, si ce n'est que la sortie pour Amiga, ST et PC est prévue pour septembre! Nous n'avons encore rien vu, mais sachez que l'adaptation ne sera pas facile. Si nous avions déjà dit cela pour Forgotten Worlds, qui, il est vrai, est une réussite sur Amiga et ST, nous le répétons pour Strider, et pour cause: ici, le scrolling est multi-directionnel différentiel, ce qui est encore faisable sur Amiga, mais pas du tout sur ST! Heureusement, ce sont les mêmes programmeurs que ceux de Forgotten Worlds, ce qui laisse un espoir quant à la réalisation.
Bref, une adaptation qui s'annonce très difficile à faire, surtout lorsque l'on voit la longueur d'un niveau. Comme dans Forgotten Worlds, les programmeurs devront certainement en supprimer quelques uns... Plus de détails le mois prochain, et une sortie prévue pour juillet sur Amiga et ST.

BLACK TIGER (CAPCOM)

Dans Black Tiger, vous dirigez un héros dans un décor qui scrolle de tous les côtés. C'est, pour changer, dans un monde médiéval-fantastique que se déroule le jeu. Vous êtes attaqué de tous les côtés par des monstres aussi divers que nombreux, mais vous pouvez heureusement ramasser des bonus qui vous donneront des pouvoirs puissants. A la fin de chaque niveau, vous affronterez un énorme monstre, comme seul Capcom sait les faire!
Côté adaptation, elle est prévue depuis bien longtemps, mais au début de l'année, alors que le jeu semblait bien parti, il a été décidé de le recommencer à zéro. On peut donc penser que l'adaptation sera vraiment bonne! En raison de ce changement, on ne peut pas vraiment estimer la date exacte de sortie de ce jeu, prévu pour Amiga, ST et PC, mais elle devrait tourner autour de septembre. Espérons que les programmeurs sauront rendre au jeu son atmosphère en grande partie due à des graphismes superbes!

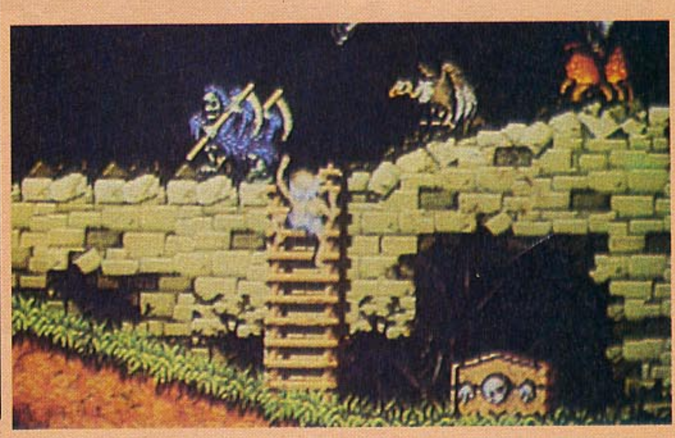






GHOST'S AND GHOULS (CAPCOM)

Si vous lisez Génération 4 tous les mois, vous devez savoir que ce programme est la suite du fameux Ghost's And Goblins, en cours lui aussi d'adaptation mais chez Elite. Dans Ghost's And Ghouls, vous dirigez le même héros que dans la première partie. Ici, il va devoir traverser de nombreux tableaux où il rencontrera des morts-vivants, des faucons, des tortues, mais surtout d'énormes monstres et des pièges très sadiques. Arthur, c'est le nom du héros, commence en armure, et se retrouve en caleçon la première fois qu'il se fait toucher. La seconde fois, il perd une de ses vies. Heureusement pour lui, des coffres lui permettent parfois d'obtenir une super-armure qui, selon l'arme qu'il possède à ce moment-là (on en trouve de nombreuses en chemin), lui donnera un pouvoir, toujours très impressionnant. Le jeu est magnifique, mais très difficile, et certaines animations en font un dessin animé interactif. Summum des jeux sortis de chez Capcom, Ghosts And Ghouls sera adapté par les programmeurs de Bionic Commando, Software Creations, qui était assez bien adapté. Cependant, il leur faudra faire très fort pour ne pas décevoir les fans du jeu, qui sont déjà très nombreux à attendre l'adaptation micro. Sortie prévue en septembre sur Amiga et ST.



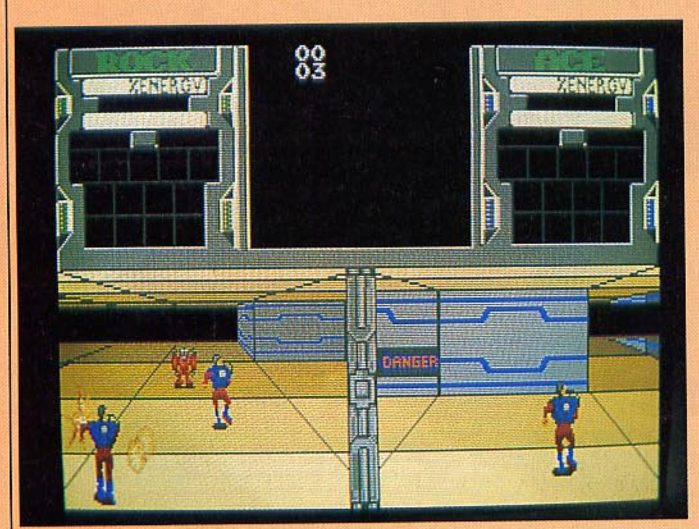
DOMARK

La maison Domark aura mis du temps à venir aux adaptations de jeux d'arcade, et elle s'est vraiment fait connaître par ses adaptations des jeux basés sur les trois épisodes de "la Guerre des Etoiles". A la fin de l'année 88, Domark signa un accord avec Tengen concernant les adaptations des jeux de cette filière arcade de chez Atari. Le contrat porte sur trois ans, durant lesquels Domark peut choisir les titres à adapter, ce qui explique qu'un jeu comme Assault, pourtant de chez Tengen, ne soit pas prévu. Cependant, les meilleurs sont déjà prévus!

Adaptations déjà réalisées:
1988: Star Wars, Empire Strikes Back, Return Of The Jedi
1989: Vindicators
A venir: Xybots, A.P.B., Dragon Flight, Final Lap, Toobin, Hard Driv'in.
Les trois jeux basés sur Star Wars étaient bons mais sans plus. Par contre, Vindicators était une excellente adaptation, et l'on attend beaucoup des titres à venir, surtout en ce qui concerne Hard Driv'in.

XYBOTS (TENGEN)

Dans ce jeu, l'écran est divisé en deux pour deux joueurs, et c'est surtout à deux qu'il est intéressant d'y jouer. Vous voyez votre personnage de dos, et apercevez donc ce qu'il regarde devant lui. Vous le déplacez dans un labyrinthe assez simple, et obtenez donc une vue en 3D des lieux, un peu comme dans Dungeon Master, sauf qu'en plus vous avez votre personnage devant vous. Le but est d'aller de niveau en niveau tout en détruisant tous les robots qui arpentent les couloirs. Vous trouverez aussi des pièces, des pastilles d'énergie, des armes supplémentaires et des clés, qui permettent d'ouvrir des passage secrets. Une fois à la fin du niveau, vous pourrez dépenser votre argent en achetant une carte du niveau suivant, des géniales armes et j'en passe. L'intérêt de Xybots est de proposer une vue qui donne l'impression au joueur d'être vraiment dans le labyrinthe, et c'est peut-être ce qui sera difficile de rendre sur micro. D'ailleurs, Xybots est le type même de jeu qui est difficile à adapter, rien que par les commandes. En effet, la manette du jeu d'arcade se dirige normalement, mais peut aussi être tournée (en fait, "tordue" serait le terme le plus juste) lorsque l'on veut regarder dans une autre direction... Ceci n'étant pas possible sur micro, la version que nous avons vu permettait de tourner en appuyant sur le bouton, ce qui signifie qu'il sera impossible de se déplacer en tirant, comme on peut le faire avec l'arcade. Cependant, le jeu étant particulièrement prenant et d'après la préversion que nous avons vue, Xybots sera tout de même une excellente conversion. La sortie est prévue pour juin sur Amiga, PC et ST. Les programmeurs qui s'occupent de l'adaptation sont Teque, ceux qui ont fait Blastéroïds pour Mirrorsoft, ce qui donne une idée de la réalisation que l'on est en droit d'attendre.

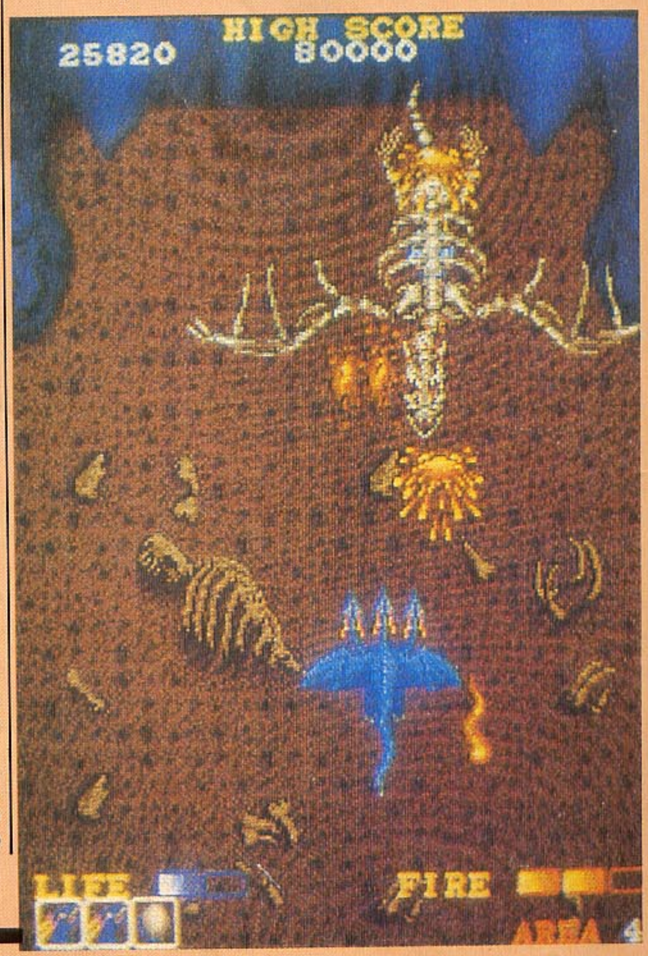


A.P.B. (TENGEN)

A.P.B. est un jeu peu connu en France, encore que l'on en trouve quelques uns sur Paris. A.P.B., cela signifie All Points Bulletin. Dans ce jeu, vous dirigez une voiture de police qui patrouille dans une ville. L'écran scrolle dans toutes les directions, et votre voiture se dirige relativement facilement. Au début de la journée, vous devez décider de ce que vous allez faire: chercher des trafiquants, des soulards, des auto-stoppeurs, ou même rechercher l'ennemi public numéro un! A.P.B. est un jeu assez hilarant, avec des graphismes et des animations dignes d'un dessin animé. Côté jeu, c'est assez original. De temps en temps, vous pourrez vous arrêter dans une station service, et faire équiper votre voiture de divers équipements pour accroître votre vitesse ou votre puissance. A.P.B. devrait sortir sur Amiga, ST et PC durant l'été. Nous avons vu une préversion où le scrolling multi-directionnel était bon, mais où le graphisme était peu coloré, mais il n'était que provisoire, alors wait and see...

DRAGON SPIRIT (TENGEN)

Si A.P.B. n'est pas très connu, il faut bien avouer que Dragon Flight l'est encore moins. Je n'ai jamais vu une seule machine en France, et même en Angleterre, je n'ai jamais pu y jouer. Heureusement, nous avons quand même réussi à obtenir des photographies de ce jeu, ainsi qu'un petit descriptif. Dans Dragon Flight, vous jouez le rôle d'un chevalier qui s'est transformé en dragon pour traverser le pays dans les airs et secourir une princesse répondant au doux nom d'Alicia. En fait, il s'agit d'un "bête" shoot'em'up dans lequel vous devrez faire face à d'énormes monstres, à côté desquels vous semblerez bien minuscule. Plus vous

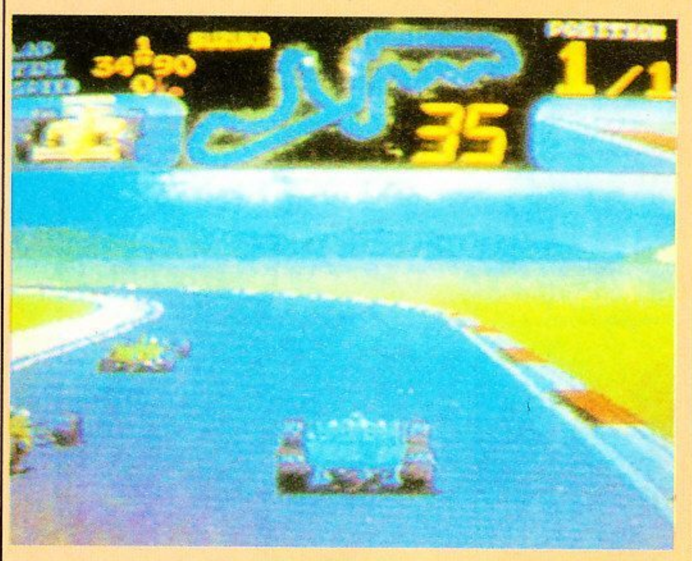




ramassez d'oeufs durant le jeu, plus votre dragon évolue, et vous aurez bientôt (sapristi!) jusqu'à trois têtes qui cracheront le feu, ne laissant vraiment plus aucune chance à vos ennemis. Un jeu qui devrait sortir à la rentrée, et qu'il sera assez simple d'adapter vu le thème. En fait, tout se jouera au niveau des graphismes et du scrolling!

FINAL LAP (TENGEN)

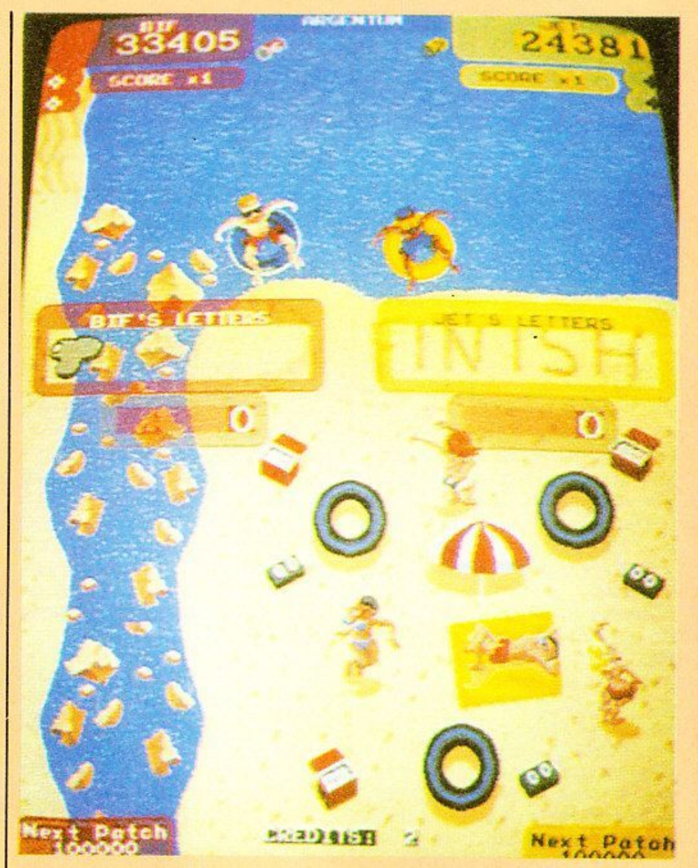
Final Lap est la continuité de tous les jeux Atari ayant pour thème les courses automobiles. Entre Pole Position et Final Lap, bien des années se sont écoulées, et la réalisation de ce dernier est vraiment parfaite. Côté graphisme, c'est absolument incroyable, puisque l'on voit les voitures sous tous les côtés quand on les dépasse, et l'animation est elle aussi excellente. Mais là où le jeu est vraiment innovateur,



c'est que dans les salles d'arcade, il propose à deux joueurs de participer en même temps et de concourir l'un contre l'autre! C'est là où le jeu devient vraiment bon, mais c'est aussi là où l'on se demande s'il sera possible de faire quelque chose de bien. Impossible de faire un bon jeu en séparant l'écran en deux, chaque joueur aurait un trop petit cadre pour jouer. L'option retenue consiste à relier deux ordinateurs à l'aide d'un cordon, ce qui sera effectivement excellent, mais mis à part à la rédaction de Génération 4, je connais peu de personnes qui possèdent deux ordinateurs. Cependant, il sera possible de jouer seul, ce qui reste tout de même agréable, si la réalisation est bien faite. Voilà un jeu qui pourrait être un concurrent du Vroom de Lankhor. Nous vous en dirons plus dès qu'il sera possible de voir une préversion du produit. La sortie est prévue sur Amiga, ST et PC en octobre.

TOOBIN (TENGEN)

Voilà le plus original des jeux sortis en arcade ces derniers mois. Toobin possède un scénario original et une réalisation qui change des jeux de tir bêtes et idiots. Dans ce jeu, Jef



et Biff, deux copains, décident de faire une course de descente de rivière dans une chambre à air. Comme il est possible de jouer à deux à la fois, les deux personnages se retrouvent à l'écran, chacun solidement coincé dans une chambre à air. Là où le jeu devient encore plus drôle, c'est au niveau des mouvements. Pour vous déplacer, vous devrez pagayer, et pour cela, vous disposez de quatre boutons, Un pour chaque bras et pour chaque sens, avant ou arrière. Bref, les bouées se manient un peu comme un char, puisque pour avancer il faut pagayer vers l'avant avec les deux bras! Le plus fou reste à venir. Si les premières parties de la rivière que vous descendrez sont assez normales (il faut quand même éviter les obstacles, les épines qui crèvent votre bouée, les chasseurs qui tirent n'importe où, et j'en oublie), ça devient vite fou, avec un niveau où l'on croise des dragons par exemple.

L'adaptation de Toobin posera plusieurs problèmes. La première vient des commandes, puisqu'ici il ne sera possible que d'utiliser le joystick, et certainement pas des touches, comme dans l'arcade, ce qui risque de compliquer le jeu. Ensuite, il y a 100 niveaux dans le jeu et les graphismes changent à chaque niveau, ce qui veut dire qu'il y en a un bon paquet, et qu'il sera impossible d'avoir tous les niveaux dans l'adaptation. Cependant, étant à la fois original, prenant, rapide et très sympa, les programmeurs de Domark peuvent facilement faire un hit avec ce logiciel. Sortie prévue sur Amiga, ST et PC en novembre.



HARD DRIVIN (TENGEN)

Voici sans aucun doute le plus gros titre de tous les jeux en préparation chez Domark. D'ailleurs, alors que le jeu sera certainement fini avant l'été, il ne sortira pas avant décembre sur Amiga, PC et ST, puisque ce sera le gros hit de Noël de Domark. Pour ceux qui ne connaîtraient pas Hard Drivin, il faut rappeler qu'il s'agit de la première simulation de conduite que l'on trouve en salle d'arcade. Simulation? En effet, ici, pas question d'avoir une course toute simple. Hard Drivin est à la course automobile ce que Falcon est aux simulateurs de vol. Entièrement en 3D, avec des écrans digitalisés, Hard Drivin est superbe, et propose une vue en 3D comme si vous étiez réellement dans une voiture. D'ailleurs, en arcade, le jeu n'est disponible que dans la version cabine. Deux parcours sont disponibles. Le premier, un parcours de vitesse, vous oblige à rouler vite et à doubler les voitures en évitant celles qui roulent en sens inverse, en face. Le second est un circuit de cascade qui vous permettra de sauter au-dessus d'une route sur un pont suspendu, de faire un looping, de prendre un virage relevé et j'en oublie. Là où le jeu est fantastique, c'est qu'entre les graphismes magnifiques et très réalistes (il y a même une vache entièrement en 3D qui se balade dans un champ), les sons digitalisés d'excellente qualité, et surtout le volant qui bouge tout seul et vous oblige à lui résister pour ne pas partir dans les décors, on ressort complètement éprouvé d'une partie de ce jeu. Que restera-t-il de tout cela sur l'adaptation micro du jeu? Je ne sais pas, et même si l'on perd pas mal de chose, cela pourrait tout de même être LA course automobile sur nos micros préférés. De plus, ayant vu ce qu'a fait le programmeur en 15 jours, je peux vous assurer que ça s'annonce très bien. C'est simple, côté 3D, c'est EXACTEMENT comme dans l'arcade. Par contre, les fonds étaient moins beaux, mais le programmeur qui avait fait cette préversion l'avait réalisée de mémoire, car il ne disposait pas du jeu pour le faire correctement. Il avait juste fait cette préversion pour convaincre les responsables de Domark qu'il pouvait le faire... Eh bien, je peux vous dire qu'ils lui ont confié le projet, et on les comprend. C'est très rapide, mais pour le moment il manque les autres véhicules! Comptez sur nous pour vous en reparler d'ici septembre.



ELITE

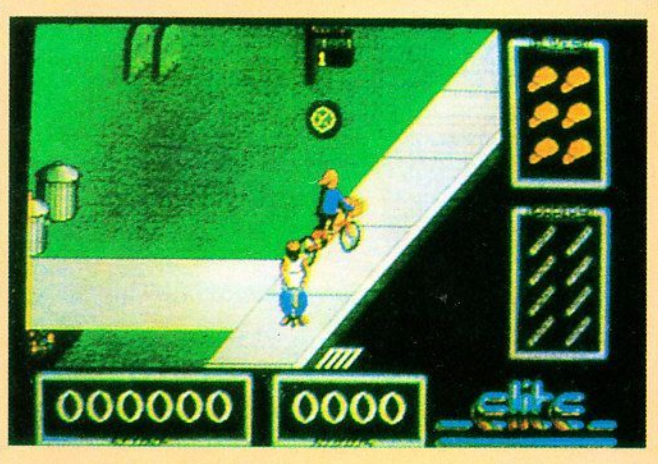
Elite est une société qui est plus connue pour ces jeux originaux que pour ses adaptations, et qui a surtout fait des adaptations sur les 8 bits.

Adaptations déjà réalisées:
1988: Ikari Warriors, Buggy Boy, Bombjack, Space Harrier.
A venir: Paperboy, Ghost's And Goblins, Commando.

Si Ikari Warriors et Bombjack étaient très moyens, Elite a tout de même sorti les magnifiques Buggy Boy et Space Harrier! Les titres en cours d'adaptation sont en fait de vieux titres, mais ce sont tous les trois des hits en puissance, et on comprend pourquoi tout le monde les attend.

PAPERBOY (TENGEN)

Paperboy est un assez vieux jeu dont la société Elite avait eu les droits il y a bien longtemps. C'est un jeu de Tengen, la filiale arcade de chez Atari, et il est, comme tous les jeux de ce label, assez original. Vous dirigez un facteur sur son vélo, et votre but est de livrer le journal chez tous vos clients. Pour cela, vous roulez sur la route, les trottoirs, dans les jardins, et vous devez jeter les journaux afin qu'ils tombent devant la porte de vos clients, ce qui est loin d'être facile, surtout qu'il faut éviter tout ce qui traverse l'écran, que ce soit des véhicules, personnes, animaux et j'en passe. Paperboy ne possède pas des graphismes complètement fous, et il devrait être assez simple d'en faire une adaptation de qualité. Les écrans dont nous disposons laissent envisager une adaptation de qualité, mais avec peu de couleurs. Cependant, le soft devant sortir en juin sur ST, et juste après sur Amiga, nous verrons bien ce qu'il en est.

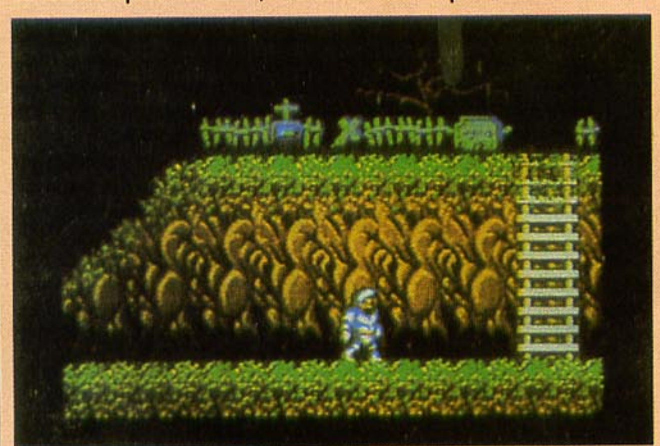






GHOST'S AND GOBLINS (CAPCOM)

Ghost's And Goblins devrait sortir en juillet, soit un mois avant Ghost's And Ghouls, ce qui est tout de même étonnant. Ghost's And Goblins met donc en scène un chevalier nommé Arthur. Ce dernier doit traverser des tableaux inquiétants, comme un cimetière d'où sortent des morts-vivants, mais il devra également affronter d'autres monstres, tous aussi répugnants les uns que les autres. Moins fouillé que Ghost's And Ghouls, en raison de son ancienneté, c'est quand même avec plaisir que les fans de ce jeu le retrouveront sur leurs ST. L'adaptation semble réussie, et elle devait sortir beaucoup plus tôt, mais le programmeur de l'époque avait finalement renoncé devant la complexité de la tâche. Je ne sais pas qui c'est, mais je le plains, car s'il devait adapter la suite, il serait encore plus mal!



COMMANDO (CAPCOM)

On ne présente plus Commando, le vétéran des jeux guerriers, qui nous a amené ensuite les Guerrilla War, les Ikari Warriors, les Operation Wolf puis les Cabal. Sans Commando, jamais nous n'aurions aujourd'hui tous ces produits. Dans Commando, vous dirigez un soldat qui doit faire face à des hordes de soldats venant tout droit d'un pays où l'on parlheu afec un aczent étranche! Bref, vous pouvez leur tirer dessus, leur lancer des grenades à la figure, mais il vous faudra surtout éviter leurs tirs. Pour cela, vous disposez d'abris, mais ce ne sera pas toujours suffisant, surtout lorsque vous avez en face de vous des ennemis surélevés ou de gros engins. En effet, certains ennemis disposent d'un équipement, de Side-cars ou encore de voitures.
Très simple à réaliser, le seul problème viendra en fait des graphismes qui devront être réussis. Avec Commando, revient l'espoir d'avoir un bon jeu de ce genre, Ikari Warriors et Victory Road ayant été mauvais l'un comme l'autre, et Guerilla War ayant été finalement annulé. En attendant, la sortie du jeu n'est pas prévue avant septembre...

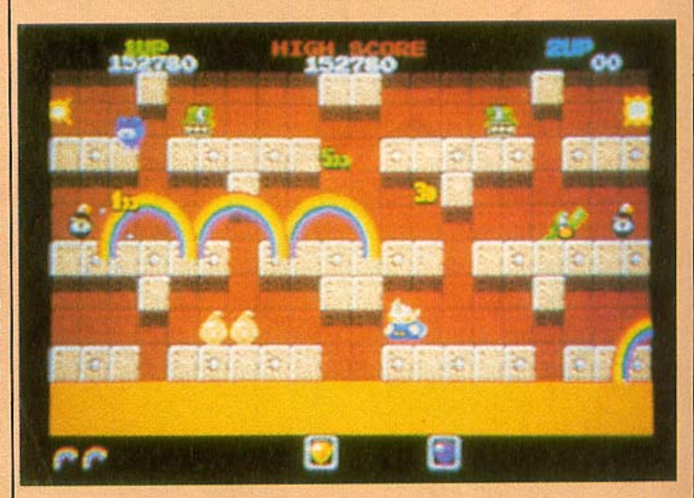
FIREBIRD

Label peu spécialisé dans l'adaptation de jeux d'arcade, on ne sait encore rien de ce qu'il deviendra dans le futur. Ayant été racheté par Microprose, le futur des jeux prévus sous ce label est incertain, ce qui explique pourquoi nous ne donnons pas de date de sortie pour Rainbow Islands, qui aurait dû sortir en juin.

Adaptations déjà réalisées:
1988: Bubble Bobble, Flying Shark
A venir: Rainbow Islands

Les adaptations déjà faites furent peu nombreuses mais à chaque fois excellentes. Bubble Bobble était aussi prenant que le jeu d'arcade, Flying Shark était aussi réussi.

RAINBOW ISLANDS (TAITO)



Ce jeu n'est autre que la suite de Bubble Bobble, et on y retrouve Bub et Bob, les deux héros de la première partie. Seulement ici, ils se sont tranformés en humains, et en plus, vous jouez soit l'un soit l'autre, et il n'est donc plus possible de jouer à deux à la fois, ce qui est dommage. Par contre, le jeu est dans le même style, tout en ayant bien des différences. Pour ce qui des similitudes, c'est assez simple puisque le but du jeu est d'éliminer tous les monstres à chaque niveau pour passer au suivant, et qu'au lieu de lancer des bulles, vous lancez des arcs-en-ciel, sur lesquels vous pouvez grimper (plus facilement que sur les bulles de Bubble Bobble). Toujours dans les similitudes, on retrouve le graphisme simple mais très dessin animé, plus coloré et plus animé que dans la première partie. Pour ce qui est des différences, l'écran est grand et scrolle dans tous les sens, il faut - une fois tous les monstres éliminés - aller en haut du tableau avant d'être rattrapé par le niveau de l'eau qui monte.
Toujours aussi drôle et sympa à jouer, Rainbow Islands est incontestablement une réussite, aussi bien sur ST que sur Amiga, réussite qu'il faudra attendre encore un peu, le temps que Microprose décide de la date de sortie de ce petit joyau. Espérons qu'ils se dépêcheront parce que des jeux comme ça, on en voit pas tous les jours.

MEDIAGENIC

Voilà une société qui est spécialisée dans les adaptations de jeu, et qui semble vouloir en faire sa principale occupation, tout en continuant l'édition de programmes originaux.

Adaptations déjà réalisées:
1988: Supersprint, Enduro Racer, Rampage, Super Hang-On, SDI, R-Type, Afterburner
1989: Real Ghostbusters.

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

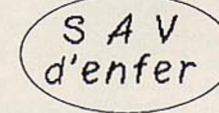
12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

INDOOR SPORT	100 F	ZOOM	100 F
ATTAX	100 F	INTER.SOCCER	120 F
ARENA	100 F	LEATHERNECK	120 F
BARBARIAN	100 F	MAJOR MOTION	120 F
TERRORPODS	100 F	MENACE	120 F
OBLITERATOR	100 F	TURBO TRACK	120 F

PROMOTION LOGICIELS AMIGA

QUADRALIEN	5	1ST MAIL
TETRAQUEST		C.COMPILER
BARBARIAN		FAST ASM
TERRORPODS		FORMULA 1
OBLITERATOR	JEUX	PRO SPRITE DESIG
DEEP SPACE		QUICK MIND
LAS VEGAS		RAMA RAMA
INDOOR SPORTS	AU CHOIX	SKY FIGHTER
ATTAX		SPACE PORT
GROWTH		GRAIL ADVENTURE
BETTER DEAD	POUR	WORLD GAME
SUBBATTLE		CAPITAIN FIZZ
SPY VS SPY		HIT DISK 1
BOULDER DASH	500 Frs	KILLDOZER
CHUBY GRISTLES		KRYPTON EGG

PROMOTION LOGICIELS ATARI



LECTEUR Simple Face ATARI : 390 Frs
LECTEUR Double Face AMIGA :990 Fr
LECTEUR Double Face ATARI : 990 Fr

Réparation immédiate de votre ATARI ST garanti ou non ! sous reserve de disponibilite des pieces

Offre 1: 520 STF
\+ écran couleur
\+ 6 jeux + Joy
4990 F

Offre 2: 1040 STF
\+ écran couleur
\+ 6 jeux + Joy
6990 F

- 30%*
SUR MATERIEL
D'EXPO ATARI ST
GARANTI UN AN
(MEGA ST2, ST4, 520, 1040STF, SC1224, IMP LASER, PC2
***Quantité limitée**

IMPRIMANTES
DEPUIS
1500 Frs

Offre 3: Amiga 500
\+ DELUXE PAINT II + 6 jeux
\+ joy + 10 Disquettes
4290 F

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS

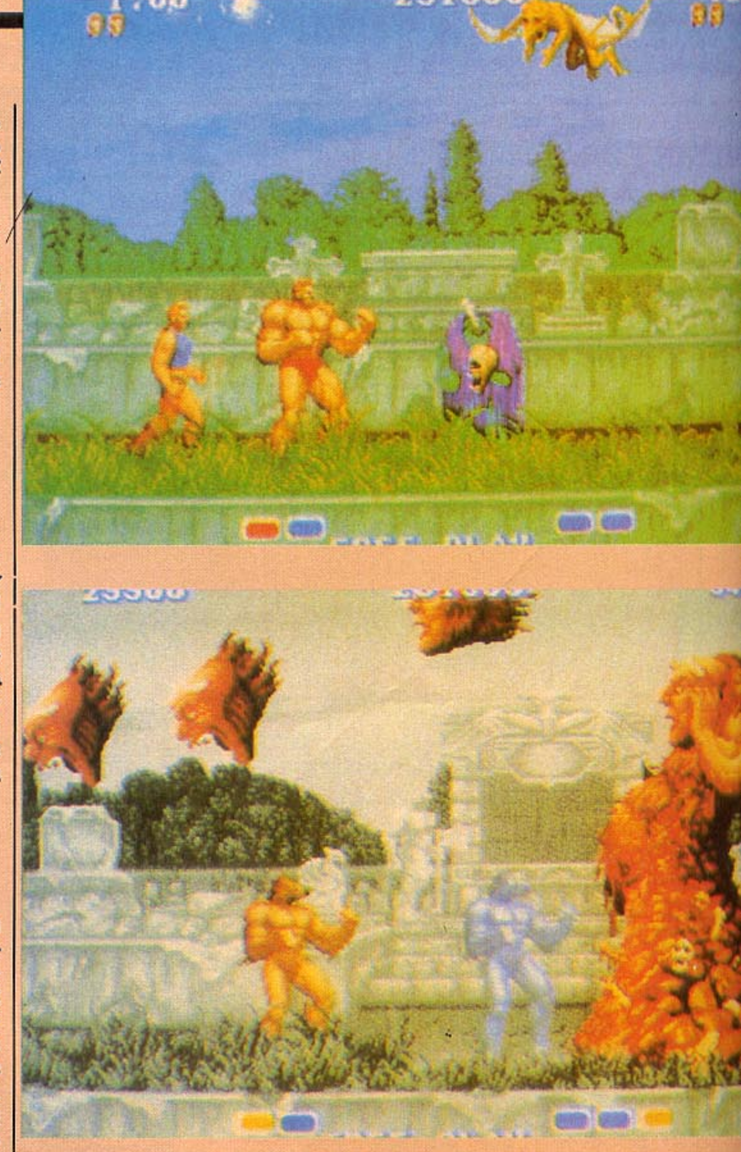
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
NOM...................................PRENOM.....................
ADRESSE...
C.P. ....VILLE...
CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE
N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I DATE EXP.I_I_I_I_I

PROMOS ET NOUVEAUTES:
TAPEZ 3615 ELECTRON

OFFRE N°....				= ....
LOGICIEL	_ _ _ _ _ _	ST ☐	AMIGA ☐	= ....
LOGICIEL	_ _ _ _ _ _	ST ☐	AMIGA ☐	= ....
LOGICIEL	_ _ _ _ _ _	ST ☐	AMIGA ☐	= ....
LOGICIEL	_ _ _ _ _ _	ST ☐	AMIGA ☐	= ....
LOGICIEL	_ _ _ _ _ _	ST ☐	AMIGA ☐	= ....
FRAIS DE PORT LOGICIEL			+	25 F
FRAIS DE PORT MACHINE		OU	+	50 F
TOTAL TTC			=	

A venir: Ace Attacker, Altered Beast, Dynamite Dux, Fighting Soccer, Galaxy Force, Hot Road, Power Drift, Sonic Boom, Super Wonder-Boy, Time Scanner, Spirit Ninja.

Les adaptations signées Médiagenic ont comme particularité d'être très différentes de l'une à l'autre. Super Hang-On, SDI et R-Type étaient excellents, Supersprint, Rampage déjà plus moyen et enfin Enduro Racer, Afterburner et Real Ghostbusters étaient carrément mauvais! Les jeux à venir ont toutes les chances d'être aussi variables pour ce qui est de la qualité, même si les responsables de Médiagénic nous promettent que désormais, il n'y aura que du bon!

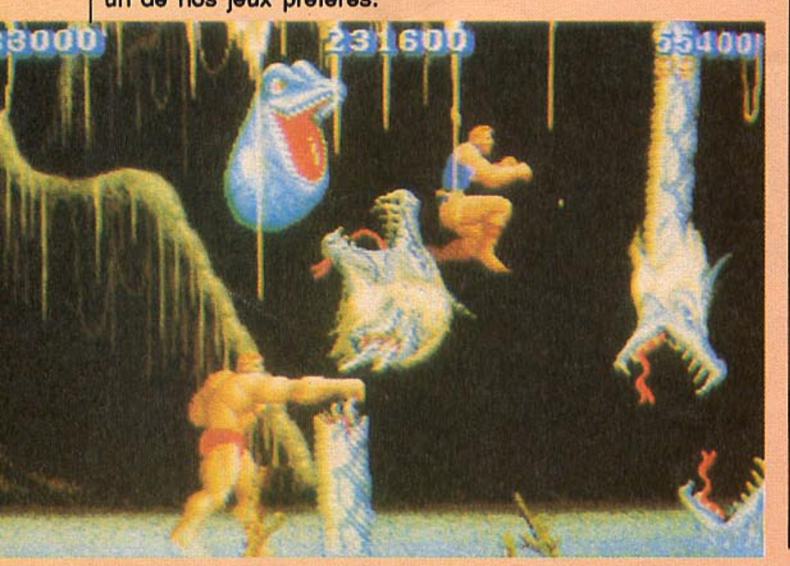


ACE ATTACKER (SEGA)

Ace Attacker est un jeu de volley-ball signé Séga. L'originalité vient du fait que le jeu est vu du dessus. De ce fait, a chaque fois que la balle monte, elle grossit pour finir par prendre une grosse partie de l'écran. Le jeu en lui même est une partie tout ce qu'il y a de plus normale en volleyball, avec des joueurs qui tournent, plongent, font des manchettes, des smashs et c'est tout. Graphiquement c'est assez réussi, mais le côté technique est loin d'être très élevé, ce qui veut dire qu'une adaptation micro est faisable assez simplement. Reste à voir ce qu'Ace Attacker donnera à côté du Volleyball que nous prépare Océan. Réponse à la rentrée sur Amiga et ST.

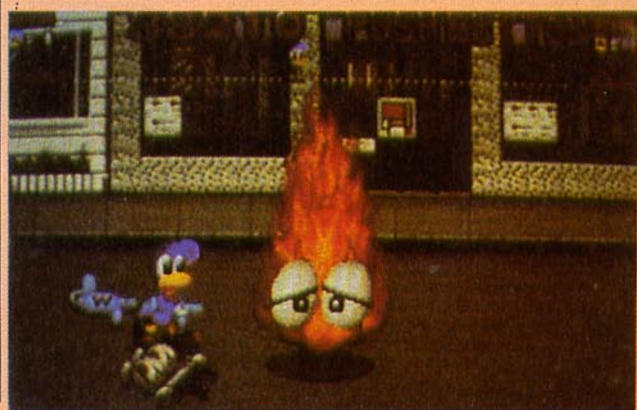
ALTERED BEAST (SEGA)

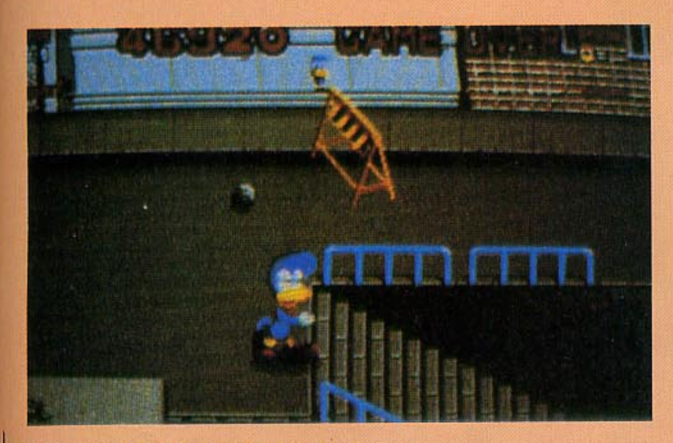
En voilà un jeu qu'il est bon. Dans ce jeu, vous dirigez un ou deux guerriers (il est possible de jouer à deux simultanément) à travers plusieurs niveaux, souvent lugubres, peuplés de monstres en tout genre. En donnant des coups aux monstres, vous finissez par les tuer. Le paysage scrolle horizontalement, et vous avancez rapidement, rencontrant des monstres de plus en plus forts. Heureusement, certains monstres laissent derrière eux des globes d'énergie. Lorsque vous en ramassez, votre guerrier grandit, et lorsqu'il dépasse un certain nombre de globes, il se transforme en un animal. Au premier niveau, il s'agit d'un loup, au second d'un dragon, au troisième d'un ours, etc... Une fois que vous êtes sous votre forme animale, tout va mieux puisque vous disposez des caractéristiques de l'animal. Ainsi, le dragon peut cracher du feu, etc... A la fin de chaque niveau, vous affrontez un démon le plus souvent répugnant et très très fort!
L'adaptation est en cours et devrait sortir au mois de juillet sur Amiga et ST. Nous vous présentons l'écran de présentation de la version ST, qui est annoncée comme étant d'excellente qualité! Espérons-le, car à Génération 4, c'est un de nos jeux préférés.



DYNAMITE DUX (SEGA)

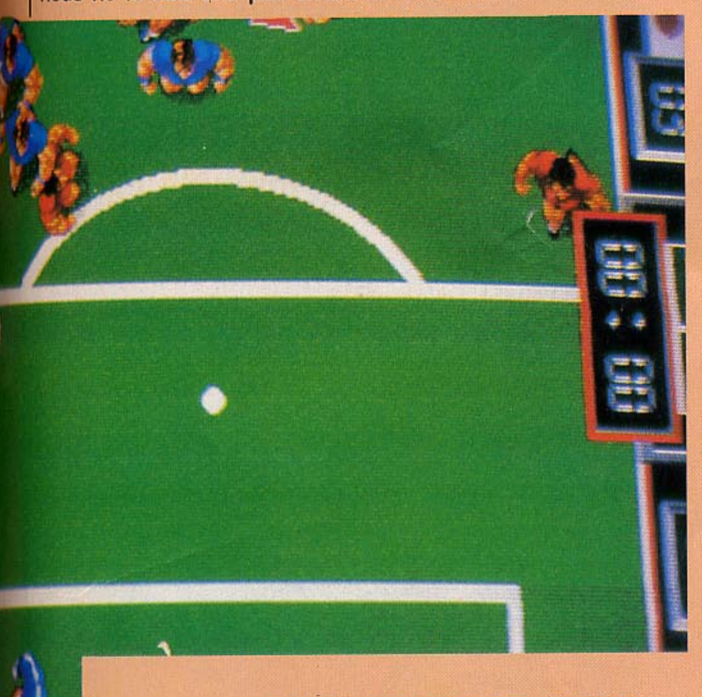
Dans ce jeu, vous dirigez un personnage sorti tout droit des dessins animés, et ressemblant fort à WoodyWood Pecker. Vous allez devoir le sortir de plusieurs scènes au cours desquelles il devra affronter des situations hilarantes, de manière à retrouver sa bien-aimée. Il est possible de jouer à deux simultanément. Les personnages ne peuvent se défendre qu'en donnant des coups de poing, car ils vont devoir se défendre des attaques des nombreux ennemis qui vont les attaquer, comme des lapins montés sur ressorts, des chiens... Pour reprendre de l'énergie, vous devrez ramasser les sandwiches ou les glaces que l'on trouve par terre de temps en temps. Dynamite Dux est un jeu éclatant qui change des shoot'em up habituels et qui reste tout de même très prenant. Sortie prévue sur Amiga et ST pour l'automne.





FIGHTING SOCCER (SEGA)

Dans la même série qu'Ace Attacker, Fighting Soccer est un football pour un ou deux joueurs, vu du dessus. La balle grossit ici aussi lorsqu'elle prend de l'altitude, et la principale caractéristique du jeu est d'avoir un scrolling superbe et des sprites assez gros. Côté jeu, c'est une classique coupe avec des qualifications, et il n'y a donc rien à redire à tout cela. C'est un bon jeu d'arcade, dont les commandes ne sont peut-être pas toujours simples, mais on s'y habitue tout de même.
L'adaptation sera difficile au niveau du scrolling et des gros sprites, particulièrement sur ST. Sans quoi, pour ce qui est des graphismes, il est tout à fait possible d'en faire quelque chose de bien. Maintenant, que rendra Fighting Soccer par rapport au football d'Océan? Comme pour Ace Attacker, nous ne le saurons pas avant la rentrée.



GALAXY FORCE (SEGA)

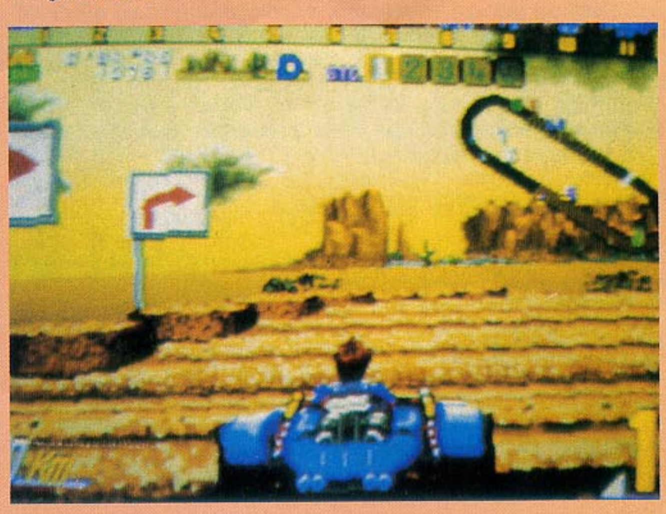
Et voici le jeu qui sera pour Activision le hit de Noël. Galaxy Force fût le jeu qui fit suite à Thunderblade, et qui était encore plus beau, plus impressionnant, plus rapide. Dans ce jeu, vous dirigez un vaisseau spatial dans des décors en 3D qui sont réellement fabuleux. Vous tirez sur tout ce qui bouge, évitez les tirs ennemis ainsi que tout ce qui peut se balader dans l'espace. Rien d'autre à dire pour ce qui est du scénario. L'ensemble du jeu est basé sur l'incroyable réalisme et animation, ainsi que sur les effets de la version cabine de ce jeu, qui tourne carrément sur lui-même!

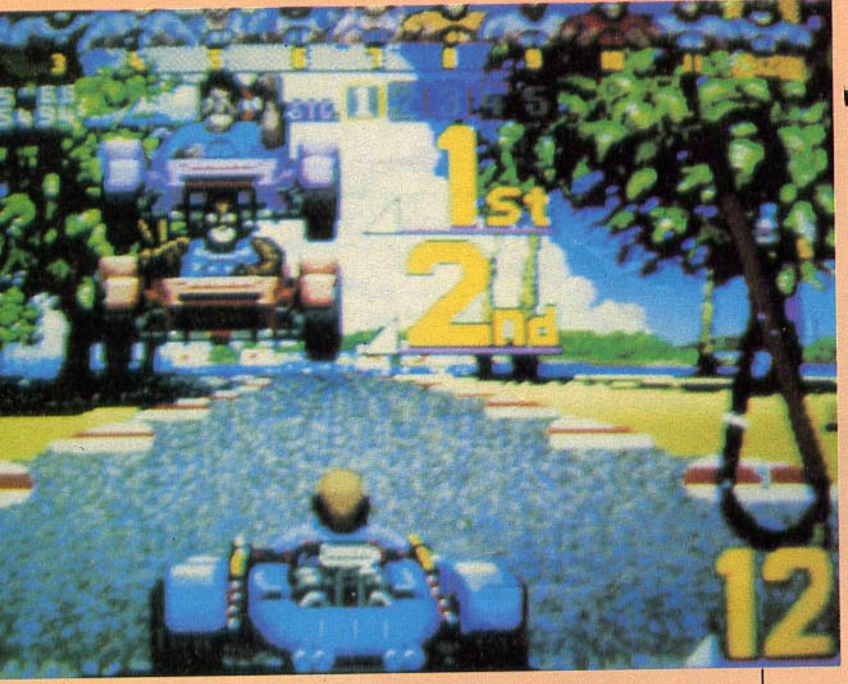
Il faut bien le dire, Galaxy Force est l'adaptation qui fait peur. Quant on voit ce qu'il nous ont fait avec Afterburner, on peut se demander ce que donnera Galaxy Force. Disons que le jeu est faisable, mais qu'il faut partir vaincu d'avance en se disant qu'on ne retouvera pas le plaisir que l'on a d'y jouer en arcade. La sortie est prévue pour décembre sur Amiga et ST.



POWER DRIFT (SEGA)

Et voici le second hit de Noël d'Activision, qui n'est autre que l'une des meilleures courses de voitures à ce jour. Voitures? Pas vraiment, puisqu'ici il s'agit de kartings, et les circuits font plus penser au grand-huit qu'à autre chose tellement ils sont tordus. Il faut faire trois tours de piste et être parmi les trois premiers pour pouvoir continuer dans ce jeu qui utilise pleinement les routines d'animation en 3D de chez Séga. C'est graphiquement très réussi, et le jeu est captivant, surtout lorsque l'on joue dans la version cabine qui bascule sur les côtés de manière incroyable. C'est d'ailleurs ce qui risque de décevoir beaucoup ceux qui joueront à l'adaptation micro, car même si elle était réussie (ce qui est possible puisque le programmeur qui s'en charge est celui qui a réalisé Super Hang-On sur Amiga et ST!), l'intérêt sera différent sur micro et en arcade. Enfin, nous serons fixés en décembre, lors de la sortie de Power Drift sur Amiga et ST.





HOT ROAD (SEGA)

Nous n'avons pas réussi à trouver de photo de Hot Road, mais ce n'est pas bien grave, car si vous connaissez Supersprint, vous comprendrez rapidement ce qu'est Hot Road. En fait, Hot Road est une version améliorée de Supersprint. Il y a toujours des voitures, des virages, des obstacles, mais cette fois-ci la route scrolle dans tous les sens car le circuit fait largement plus d'un écran! L'autre originalité vient du fait qu'en arcade, il est possible d'y jouer à quatre. Une fois arrivé à la fin d'une étape, vous continuez si vous êtes parmi les premiers. Si c'est le cas, vous pouvez aussi dépenser votre argent en achetant divers équipements pour votre voiture, permettant ainsi d'aller plus vite. La sortie se fera cet automne sur Amiga et ST.

SONIC BOOM (SEGA)

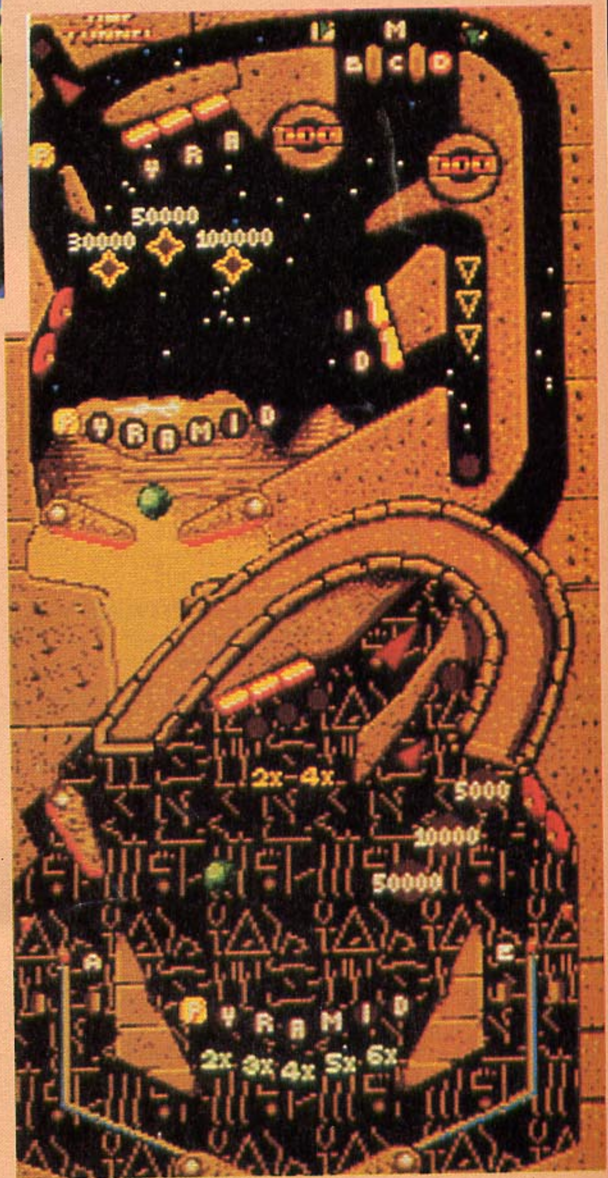
Là vous allez beaucoup rire, mais après avoir tout essayé pour avoir des renseignements sur ce jeu, en allant dans toutes les salles d'arcade de Paris puis en appelant l'attachée de presse d'Activision, eh bien nous n'avons pas réussi à obtenir soit des photos soit des informations sur ce jeu. Est-il si nul qu'il n'a jamais été disponible en arcade, ou bien n'est-il jamais sorti? Nous continuons notre enquête, en espérant pouvoir vous en dire plus avant la sortie du jeu, cet automne, sur Amiga et ST.

SUPER WONDER-BOY (SEGA)

Encore un jeu dont nous ne disposons pas de photos, mais vous connaissez tous Wonder Boy. Eh bien Super Wonder Boy, c'est un jeu qui ressemble énormément, mais alors énormément à Great Giana Sisters, c'est à dire que c'est un jeu de tableau, avec des graphismes simples mais sympas (à la Bobble Bubble), et avec tout plein d'action. Bref, les adaptations pour Amiga et ST sont prévues pour l'automne, et nous espérons pouvoir vous présenter quelque chose avant la sortie de ces jeux.

TIME SCANNER (SEGA)

Voici le premier jeu qui sortira de chez Activision puisqu'il sera en vente sur Amiga et ST juste après notre sortie, soit à la fin mai. Time Scanner est un flipper électronique qui comprend quatre niveaux. Chaque niveau est fait de deux parties, la partie haute et la partie basse. Entre les deux, l'écran scrolle, ce qui veut dire que votre flipper est haut de deux écrans! Les quatres niveaux sont tous différents et propose des gadgets originaux, ainsi que des graphismes variés. Les mouvements de la balle, le tilt et même le dernier écran "casse-brique" se retrouvent dans l'adaptation sur Amiga et ST qui est excellente. Le seul problème qui se pose est au niveau de la durée de vie d'un tel jeu. Nous vous donnerons notre avis dans le prochain numéro.

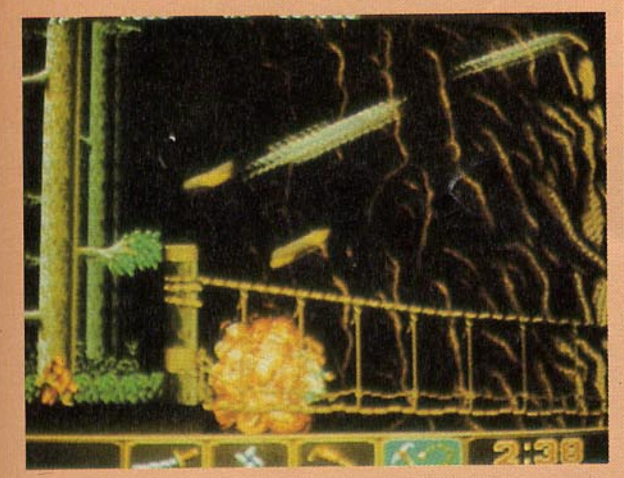


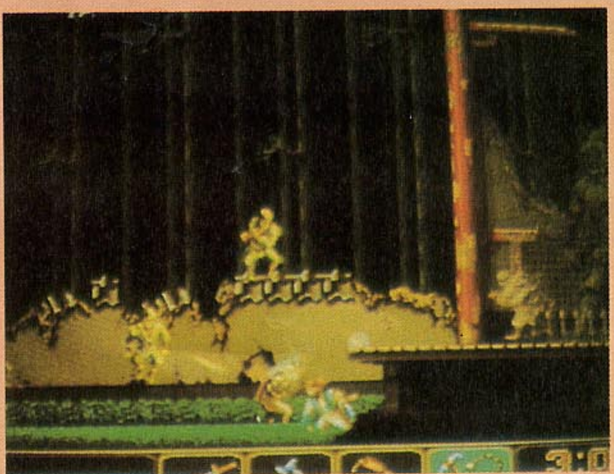


SPIRIT NINJA (IREM)

Vous l'aurez remarqué, ce jeu est le seul qui ne soit pas de chez Séga dans les adaptations de Médiagenic. Il faut dire qu'ils avaient déjà pris R-Type l'année dernière, et que la conversion était excellente. Spirit Ninja ressemble énormément à Black Tiger de Capcom, puisqu'ici vous dirigez un samouraï à travers de nombreux niveaux où le joueur doit affronter des ennemis, mais aussi des pièges. Chaque ennemi est plus affecté par une arme que par une autre, et vous pouvez à tout moment choisir parmi les armes que vous possédez celle que vous désirez utiliser. Certains ennemis laissent des diamants derrière eux, diamants que vous devez récupérer, ce qui augmentera la force de vos armes. D'autres enclenchent des effets spéciaux qui sont à l'avantage du joueur, comme par exemple le dédoublement qui permet d'avoir deux personnages à la fois! Spirit Ninja possède de superbes graphismes, une jouabilité parfaite, et une diversité qui en fait un jeu très captivant. L'adaptation n'est ni trop simple, ni trop complexe à réaliser, le tout étant de bien réussir les graphismes! Sortie prévue sur Amiga et ST durant l'automne.







MICROPROSE

Spécialiste des simulateurs, Microprose n'a que très récemment annoncé qu'un jeu d'arcade allait être adapté. Avec la reprise de Firebird et de Rainbird, ce ne sera peut-être pas la dernière adaptation.

A venir: Xenophobe.

XENOPHOBE (BALLY)

Xénophobe est un jeu peu connu parce qu'assez moyen. Dans ce jeu, dont l'intérêt principal est d'être deux à y jouer, vous vous trouvez dans une station envahie par des êtres étranges que vous allez devoir éliminer. C'est graphiquement moyen et le jeu en lui même n'est pas palpitant, mais une bonne adaptation peut en faire un jeu micro assez sympa. La sortie est prévue sur Amiga et ST pour la rentrée.

MIRRORSOFT

Mirrorsoft, compagnie appartenant au groupe Maxwell, n'est pas spécialisée dans les adaptations. Sa première remonte seulement à ce début d'année, et il semble que les dirigeants de la compagnie préfèrent les jeux créés pour les 16-bits aux adaptations, même s'ils viennent d'acquérir les droits d'un nouveau jeu.

Adaptations déjà réalisées:
1989: Blastéroïds
A venir: Passing Shot

Blastéroïds était très bien réalisé, particulièrement sur Amiga, et même si le jeu n'était pas très original, la jouabilité était présente et on s'y laissait prendre.

PASSING SHOT (SEGA)

Tiens, un jeu Séga qui a échappé à Médiagénic. Passing Shot est l'équivalent des jeux Ace Attacker et Fighting Soccer, mais il s'applique au Tennis. Le jeu d'arcade autorise un à quatre joueurs à s'affronter en double. Le terrain est vu du dessus lors des échanges, avec la balle qui grossit lorsqu'elle monte (NDC: C'est une obsession!), et le joueur dirige le personnage avec deux manettes. L'une d'elle commande les mouvements du personnage alors que l'autre permet de faire les coups avec la raquette. A noter qu'au service, il est possible de donner de l'effet à la balle. Bref, Passing Shot est un super jeu de tennis, et comme nous n'en avions pas de vraiment bons sur nos machines,

L'ACTUALITE

LES GOLDEN JOYSTICKS

Le groupe de Presse anglais EMAP, qui édite les journaux Computer & Video Games, Sinclair User, Commodore User et The One ont remis le mois dernier leurs récompenses pour l'année 1988. Les lecteurs votaient, et vous allez voir que le classement obtenu est très proche de celui que nous avions donné en janvier 89.
MEILLEURS GRAPHISMES: **Rocket Ranger**, suivi de Starglider 2.
MEILLEUR SON: **International Karate +**, suivi de Starglider 2.
PROGRAMMEUR DE L'ANNEE: **les Bitmap Brothers** (Xenon, Speedball), suivi de John Philips (Nebulus, Eliminator).
MEILLEURE SIMULATION: **Falcon**, suivi d'Interceptor.
MEILLEUR JEU D'AVENTURE: **Fish!**, suivi de Corruption.
MEILLEURE ADAPTATION DE JEU D'ARCADE: **Operation Wolf**, suivi de Pac-Mania.
COMPAGNIE DE L'ANNEE: **Mirrorsoft**, suivi d'Océan.
MEILLEUR JEU DE L'ANNEE: **Speedball**, suivi de Starglider 2.

LE TROPHEE "MICRO GOLF"

La FNAC organise le premier trophée "Micro Golf". Il s'agit d'un concours qui se déroulera pendant quatre jours sur des PC, ST ou Amiga sur le logiciel "Leader Board" d'Access. Le concours est ouvert à tous, sur simple inscription (gratuite) dans les trois Fnac parisiennes, à partir du 1er juin 89.
Les coupes qualificatives se décomposent en éliminatoires sur 3 trous puis en qualifications sur 9 trous. Elle se dérouleront à la Fnac Montparnasse le mercredi 14 juin, à partir de 14H, à la Fnac Forum le jeudi 15 juin, à partir de 14h et à la Fnac Etoile le vendredi 16 juin, toujours à partir de 14h.
Les prix? Une journée "Hélico-golf" pour le vainqueur, un week-end d'initiation ou de perfectionnement pour les deux finalistes, des places pour le trophée Lancôme pour les quarts de finalistes et des logiciels de golf pour les suivants...

CHESSMASTER 2000 N'EST PAS UN CLASSIQUE!

Nous vous parlions le mois dernier de la naissance d'une gamme de produits à faible prix chez Electronic Arts, nommé "les classiques". Entre temps, les titres de cette collection ont changé, puisque Chessmaster 2000 n'en fait plus partie.
Mais il reste quand même Bard's Tale (Amiga/PC/ST), Marble Madness (Amiga/PC/ST), Skyfox 2 (Amiga/PC/ST), World Tour Golf (Amiga/PC), Arcticfox (Amiga/ST/PC), Legacy of the Ancients (PC), Music Construction Set (ST), Archon Collection (Amiga), qui ne coûteront que 100 francs! Le mois prochain, nous testerons d'ailleurs Legacy Of The Ancients sur PC.

INFOGRAMES A L'ASSAUT DU TOP 50!

On vous en avait déjà parlé, eh bien le projet d'Infogrames concernant l'édition d'un disque sur la Quête de l'Oiseau du Temps a abouti. Vous pouvez donc trouver chez vos disquaires préférés le disque de la Quête, qui contient les deux musiques originales qui ont servi de base pour les musiques digitalisées du jeu. Signée Charles Callet, le musicien de tous les jeux Infogrames, la musique est excellente, et tout ceux qui possèdent la Quête seront certainement parmi les premiers à se procurer le disque.

VIRGIN LOISIR: LE GRAND DEPART

Virgin Loisirs, la filiale française de Virgin Angleterre, qui distribuait déjà la console Séga en France, distribuera dès la fin du mois les produits des autres marques appartenant à Virgin.
Ainsi, les produits sous le label Virgin, qui seront le plus souvent des adaptations de jeux d'arcade (voir le dossier sur les adaptations de ce mois-ci!), les produits Mastertronic (des jeux à très bas prix), les produits Leisure Genius (les adaptations micro des jeux de société) et, enfin, les produits Melbourne House (qui depuis War In Middle Earth ont décidé de se spécialiser dans les jeux de ce type), seront désormais distribués en France, ce qui n'était pas le cas des produits Mastertronic par exemple, et par Virgin Loisirs!

espérons tous ensemble que cette adaptation soit réussie. Hélas!, la sortie ne se fera pas avant la fin de l'année, et encore...

OCEAN

Avec US Gold, Ocean fut la première compagnie à sortir des adaptations de jeux d'arcade sur nos micro. C'est, parmi toutes les compagnies, celle qui produit des jeux d'une qualité souvent très bonne, même si certains produits n'étaient pas excellents. Cette année, en plus des adaptations prévues pour tous les micros, de vieux jeux seront faits pour Amiga et ST. Plus de détails et de news en rubrique Interview.

Adaptations déjà réalisées:
1987: Arkanoïd
1988: Slap Fight, Arkanoïd 2, Victory Road, Operation Wolf
1989: Dragon Ninja, Robocop
A venir: Renegade, Cabal, Chase HQ,New-Zeland Story, Operation Thunderbolt

Océan nous a proposé les superbes Arkanoïd, Arkanoïd 2, Operation Wolf, Dragon Ninja et Robocop. Slap Fight était déjà beaucoup plus moyen, alors que Victory Road fut carrément nul!

RENEGADE (TAITO)

Renegade est un assez vieux jeu dont Océan avait fait des adaptations 8 bits il y a quelques années. Ils adaptent maintenant le jeu sur ST. Il est deux heures du matin, et vous descendez dans le métro pour rentrer chez vous. Malheureusement, ce n'est pas un endroit très sûr, et vous allez devoir affronter des types armés de battes de baseball, de chaines de moto, etc... Renegade est le jeu qui

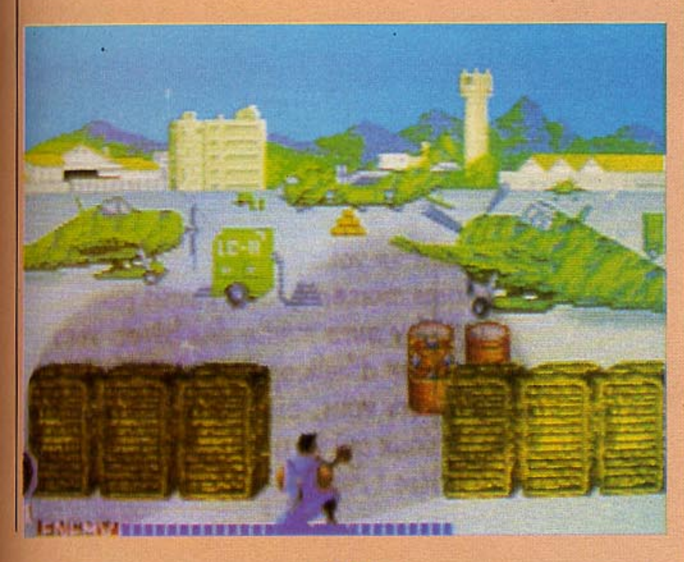


nous a amené par la suite les jeux de combat comme Double Dragon, Vigilante, etc...
L'adaptation est quasiment terminée sur Amiga et ST, et la seule chose que l'on puisse dire, c'est que cela semble très décevant. Les sprites sont assez laids, le personnage est difficilement contrôlable et le jeu est particulièrement difficile. Espérons que tout ceci sera amélioré d'ici la sortie du jeu, dans quelques semaines.

CABAL (ELECTROCOIN)

Cabal est un croisement de la représentation de Xybots et du scénario d'Operation Wolf. Disons simplement que l'action est similaire à Opération Wolf, et consiste à tirer et à lancer des grenades sur tout ce qui bouge d'un pixel à l'écran. Côté originalité, ici, on dirige un personnage, au premier plan, vu de dos, ainsi qu'un curseur qui permet de viser dans une direction bien précise. Le fait de diriger le

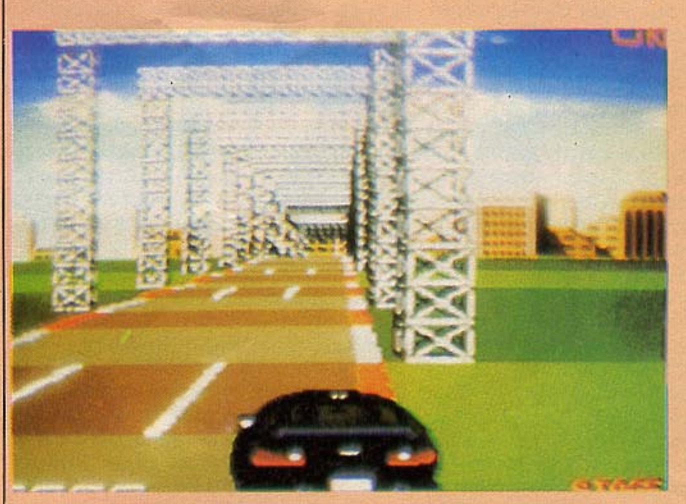
personnage permet par exemple de le mettre à l'abri derrière les nombreux obstacles que l'on trouve dans le jeu. Les scènes sont par contre un peu plus variés, avec des surprises de temps en temps. Cabal est un jeu qui fait un véritable carton dans les salles d'arcade, et l'adaptation, prévue pour décembre, a toutes les chances d'être excellente, le jeu n'étant pas des plus complexes à réaliser. De plus, l'adaptation sera assurée par Océan France, en qui nous commençons à avoir confiance pour tout ce qui concerne la réalisation de ce type de produits.





CHASE HQ (TAITO)

Encore un hit de Noël, encore un jeu qui cartonne dans les salles d'arcade. Chase HQ, c'est le jeu vidéo du feuilleton "deux flics à Miami". Ce n'est pas officiel, mais quand on voit la tête des deux flics à bord de la voiture, ça semble évident. Dans ce jeu donc, vous devez intercepter des criminels en voiture. Vous montez donc dans la vôtre, qui est loin d'être une petite voiture, et foncez sur les routes. Vous disposez d'un temps limité pour arriver jusqu'à la voiture des bandits, sans quoi la partie se termine. Il faut donc foncer sur les autoroutes (méfions-nous des autoroutes) en évitant les voitures, mais vous pouvez aussi prendre des raccourcis, le plus souvent spectaculaires et où l'on voit voler des buissons, barrières de tous les côtés. Si vous arrivez à temps en vue de la voiture ennemie, vous disposez d'un délai supplémentaire pour l'intercepter. Pour cela, il suffit de lui donner des grands coups, ce qui fait partir un morceau de la voiture à chaque fois. Après une dizaine de chocs, le moteur prend feu et la voiture s'arrête, vous per-



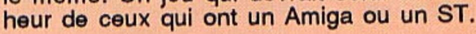


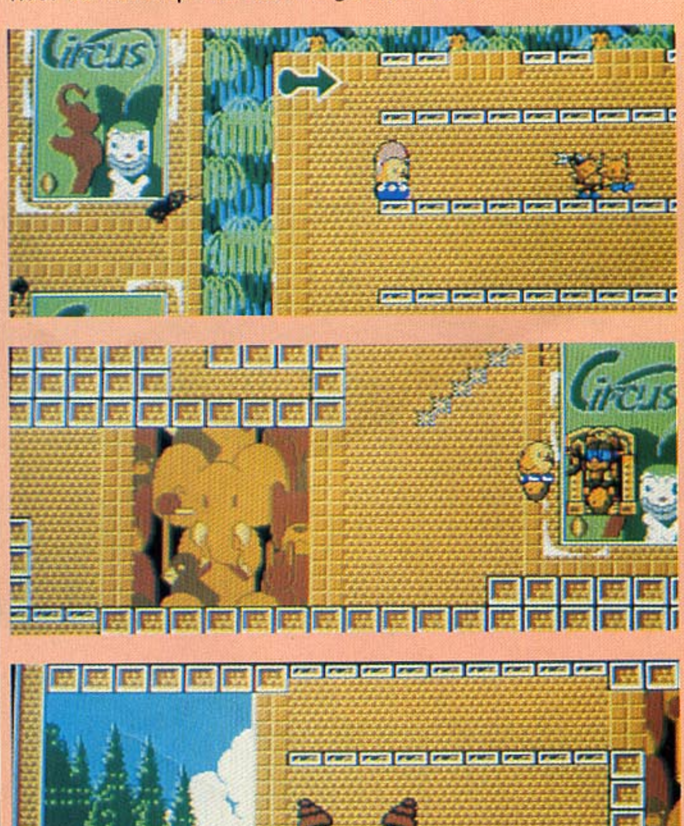
SILKWORM ?

mettant ainsi d'en finir avec le bandit... Et le jeu passe au niveau suivant, plus complexe, etc... C'est graphiquement géant, l'impression de vitesse étant particulièrement bien rendue, et on peut se demander s'il sera possible de faire cela sur des PC, Amiga ou ST. De plus, la variété des décors et des routes fait que l'adaptation sera vraiment difficile. Enfin, nous comptons sur Ocean pour ne pas gâcher l'occasion qu'ils ont de nous faire une bonne course automobile et un bon jeu d'action!

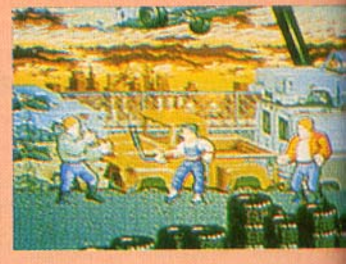
NEW-ZEALAND STORY (TAITO)

Tiens, une exclusivité Génération 4! Nous vous présentons ici non seulement le jeu d'arcade, mais aussi la version 16 bits de ce jeu.
New-Zealand Story est loin d'être un jeu d'arcade connu. Pour vous dire la vérité, je n'en avais jamais attendu parler jusqu'à ce qu'Océan en rachète les droits, et je dois avouer que cela me surprend car il est excellent.
Dans ce jeu, vous dirigez un kiwi (l'animal) qui doit retrouver le reste de sa famille capturée par des méchants vilains cruels trafiquants.
Le jeu en lui-même est un jeu à la Bobble Bubble, si ce n'est que chaque niveau fait plusieurs écrans, et qu'il y a donc un scrolling multi-directionnel. Votre kiwi peut marcher, sauter, tirer sur les ennemis et utiliser des gadgets qu'il trouve en route, comme, par exemple, un ballon dirigeable qui lui permet d'aller partout, etc... Graphiquement, c'est super mignon, et le jeu en lui-même est assez sympa. A la fin de chaque niveau, vous rencontrerez un gros monstre, comme, par exemple, une baleine à la fin du premier.
L'adaptation du jeu est presque finie, et pour avoir vu la version Amiga, je peux vous assurer que cela s'annonce très bien. Les graphismes sont aussi sympas que ceux du jeu d'arcade, le scrolling est excellent et le "gameplay" reste le même. Un jeu qui devrait sortir avant l'été, pour le bonheur de ceux qui ont un Amiga ou un ST.









OPERATION THUNDERBOLT (TAITO)

Encore un jeu prévu pour Noël, et qui devrait faire un aussi grand carton que le premier jeu dont il est la suite: Opération Wolf. Opération Thunderbolt garde toute l'intelli-



gence du jeu, c'est à dire rien. Vous continuez à tirer frénétiquement sur tous les soldats, chars, etc... qui bougent, en évitant tout de même de tirer sur les civils qui passaient (on se demande pourquoi) par là. Quoi de neuf par rapport à Opération Wolf? Ici, beaucoup de scènes ne scrollent plus latéralement mais sont en 3D. Votre personnage avance dans la rue et les soldats avancent aussi vers vous! De plus, on peut y jouer à deux, ce qui est également plus intéressant. La conversion sera-t-elle facile? Oui, car en fait c'est un jeu où la technique compte peu, et seuls les graphismes devront être de qualité. Non, car les scènes en 3D demandent un nombre important de sprites, et il sera impossible de jouer à deux à la souris, ce qui veut dire que s'il faut y jouer au joystick, il n'y aura pas la spontanéïté du jeu d'arcade. Une conversion à suivre attentivement.

US GOLD

US est aussi l'un des grands noms pour les adaptations de jeux. S'il pourrait vous sembler en lisant le récapitulatif ci-dessous qu'ils limitent les adaptations, n'oubliez pas que le label Capcom, présenté ailleurs dans ce dossier, leur appartient, et qu'ils ont tendance à pousser ce dernier.

Adaptations déjà réalisées:
1987: Metrocross, Xevious, Gauntlet, Indiana Jones & The Temple Of Doom
1988: Road Runner, Outrun, Rolling Thunder, Gauntlet 2, Thunderblade
1989: Road Blaster
A venir: Vigilante

Les adaptations sont de qualités inégales, mais restent bonnes avec les excellents Gauntlet, Gauntlet 2, Road Runner, Thunderblade, bonnes avec Mectrocross, Xevious et Rolling Thunder, moyennes avec Outrun et en dessous de tout avec Indiana Jones. Vigilante, le seul jeu prévu n'étant pas sous le label Capcom, arrive bientôt.





VIGILANTE (IREM)

Dans Vigilante, vous devez combattre des hordes de skinheads (Méfions-nous des Oï), tout simplement parce qu'ils ont enlevé votre fiancée! Des sprites énormes, un scrolling latéral différentiel et des graphismes très beaux sont la particularité du jeu d'arcade. Côté jeu, il se résume à avancer en se débarrassant de tous les ennemis qui arrivent, et vous disposez pour cela d'une panoplie de coups assez intéressants. Les niveaux sont nombreux et assez variés, et le jeu est agréable à jouer.



L'adaptation sur les micro 16 bits ne devrait plus trop tarder, et conservera le scrolling différentiel (sur Amiga) et les superbes graphismes. Le seul reproche que l'on puisse faire est au niveau des sprites, qui sont largement plus petits que dans l'arcade. Après avoir vu Dragon Ninja, on a l'impression d'avoir devant soi de minuscules sprites. Cependant, la jouabilité est semblable à l'arcade. Test complet dans notre prochain numéro, lors de la sortie du jeu sur Amiga, PC et ST.



VIRGIN

Peu spécialisé dans les adaptations, Virgin avait à Noël dernier sorti l'adaptation de Double Dragon. Avec la disparition de FIL, les adaptations réalisées pour la compagnie française se sont retrouvées sans éditeur, et c'est Virgin qui a finalement repris une partie des titres.

Adaptations déjà réalisées:
1988: Double Dragon
A venir: Silkworm, Shinobi, Gemini Wings, Continental Circus, Ninja Warrior, Double Dragon 2.
L'adaptation de Double Dragon était moyenne, surtout au niveau de la jouabilité puisque l'on terminait le jeu rapidement.

SILKWORM (TECMO)

Silkworm est un shoot'em up à scrolling horizontal différentiel, auquel deux joueurs peuvent participer en même temps. L'originalité, par rapport aux autres jeux du style, c'est que les deux joueurs ne disposent pas du même engin. Le premier dirige un hélicoptère qui peut aller partout mais qui est vulnérable car de nombreux ennemis volants lui tirent dessus, et le second dirige une jeep équipée d'un canon orientable, et qui peut sauter au-dessus des obstacles, et qui craint tous les ennemis au sol. En gros, la tactique de jeu à deux consiste à protéger son co-équipier, et la jeep doit tirer en l'air pour détruire les hélicoptères, avions, et autres ennemis, alors que l'hélicoptère doit tirer au sol pour protéger la jeep. Côté jeu, ce n'est pas l'originalité folle, mais on trouve des ennemis bien différents de tableaux en tableaux, avec de grosses machines à éliminer en fin de parcours. Bref, Silkworm est un jeu qui sait ajouter de l'originalité à du shoot'em up, ce qui est assez rare et donc plaisant.



SILKWORM!...

AMIGA ATARI ST AMSTRAD C64



Les versions Amiga et ST arrivent bientôt. Nous avons vu la version Amiga qui est fantastique et qui possède un scrolling différentiel superbe, et qui ressemble à s'y méprendre à l'arcade. La version ST est un peu moins belle mais tout aussi jouable. Les adaptations risquent donc de faire un beau carton et de se retrouver parmi les hits du moment. Test complet dans notre prochain numéro.



SHINOBI (SEGA)

Shinobi n'est autre qu'une remake de Rolling Thunder, avec une ou deux petites choses en plus. Dans Shinobi, vous dirigez un guerrier ninja à travers chaque niveau. L'écran scrolle horizontalement, et vous devez affronter de nombreux ennemis qui sortent des côtés de l'écran, mais aussi des portes, etc... Les ennemis sont variés, et certains sont particulièrement forts. A chaque fin de niveau se déroule une phase de bonus en 3D où l'on doit repousser les attaques d'une horde de ninja, puis le jeu continue avec de nouveaux décors et des ennemis encore plus forts. Etant un remake, le jeu n'est pas particulièrement original, mais l'adaptation de Rolling Thunder n'ayant pas été des meilleures, Shinobi possède un bel avenir devant lui s'il est réussi.







GEMINI WINGS (TECMO)

Gemini Wings est encore une fois un jeu d'arcade peu connu. Il s'agit d'un shoot'em up à scrolling vertical, où deux joueurs peuvent participer en même temps, à travers 7 niveaux de décors organiques. Les ennemis sont ici des abeilles géants, des saumons volants et j'en oublie des meilleurs! Vous tirez sur tout ce qui bouge, récupérez des armes abominables d'efficacité et avancez rapidement à chaque niveau. Une originalité: les armes supplémentaires peuvent être volés par votre co-équipier et même par les ennemis, ce qui peut être très très gênant! Prévu pour la rentrée sur Amiga et ST, ce jeu peut être intéressant si toutes les options de l'arcade sont disponibles et si les graphismes restent aussi beaux que ceux de l'original.



CONTINENTAL CIRCUS (TAITO)

A l'origine, ce jeu aurait dû s'appeler Continental Circuit, mais le titre avait été donné par téléphone, et l'un des interlocuteurs a compris Circus, d'où ce nom étrange pour une course de voiture. Bref, Continental Circus est une course de F1 comme Pole Position et ses suites, et n'a rien de plus au niveau des idées du jeu. Vous devez tourner sur les circuits assez vite pour obtenir du temps supplémentaire de manière à pouvoir continuer. L'intérêt supplémentaire qu'offre le jeu d'arcade est d'avoir des lunettes en 3D qui permettent une vision en relief du jeu, ce qui est excellent. Par contre, il me semble difficile de pouvoir refaire la même chose sur nos micros, et s'il n'y a plus de relief, on risque de se retrouver avec une simple course automobile, ce qui ne fera pas de mal si elle est bien faite, mais tout de même! De toute manière, le jeu ne sortira pas avant la rentrée, donc nous vous donnerons plus de détails dans le futur.

NINJA WARRIORS (TAITO)

Si vous n'avez jamais vu Ninja Warriors en salle d'arcade, cela vaut le coup d'aller en chercher un, parce qu'il est géant! Géant tout d'abord parce que large de trois écrans, ce qui permet d'avoir un espace de jeu vraiment énorme. Géant ensuite parce que le jeu est très captivant-prenant, que l'on peut y participer à deux simultanément. Chaque joueur dirige un ninja qui peut donner des coups de couteau, et qui envahissent un camp militaire (méfions-nous des camps militaires, surtout entre 18 et 24 ans). Les soldats sortent de partout, et vous aurez même à affronter des tanks et autres engins maléfiques! La surprise vient du fait que lorsque vous vous faites toucher une première fois, votre blessure laisse apparaître quelques fils, et après plusieurs coups, vous ne dirigerez plus qu'un robot. Eh oui! Votre ninja était un cyborg.
Bref, Ninja Warriors est un des meilleurs jeux du genre, et j'espère que l'adaptation sera réussie. Au moins, on est sûr qu'il ne faudra pas trois écrans de télévision pour y jouer. Plus de renseignements prochainement. Prévu pour la rentrée sur Amiga et ST.

DOUBLE DRAGON 2

On aurait dû se douter qu'après avoir réalisé Double Dragon, ils allaient acheter les droits de la suite. Eh bien voilà qui est fait, et Double Dragon 2 sortira certainement pour Noël 89. Le jeu est très semblable au premier, si ce n'est qu'en arcade les graphismes sont beaucoup plus jolis. Sans quoi il s'agit toujours d'un jeu de combat ultra-violent où deux personnes peuvent jouer en même temps. Vous disposez toujours d'une panoplie de coups assez impressionnants, et pouvez toujours ramasser des armes pour les utiliser. Bref, ça va saigner sur le ST et l'Amiga, mais espérons que le jeu sera moins dur que le jeu d'arcade qui est infernal!

ET LES AUTRES ?

Certains gros titres restent à acheter. D'autres ont été achetés mais nous n'en savons rien, ça nous arrive de temps en temps. Enfin, d'autres ont été achetés et nous ne pouvons pas encore vous le dévoiler, mais sachez qu'il y a de grandes chances pour que le génial **P.O.W.** de SNK soit pris, ainsi que **Turbo Outrun** de Séga (mais qui va bien pouvoir prendre la suite d'Outrun?) et **Shadow Warriors** de Tecmo. Ce dossier n'est donc pas clos, et nous vous donnerons de nouveaux renseignements d'ici le mois prochain.



Toujours en avance sur leur temps.



Ecrans tirés de versions différentes.

DARK FUSION

COPYRIGHT SOLARWIND

SUPER SCRAMBLE – L'ultime douleur corporelle dans ce tournoi de motor-cross plein de sensations et d'émotions – Style Epreuve du Temps. Foncez sur les cendrées, les collines, à travers les obstacles d'eau et les nombreux chauffards, mais souvenez-vous: ce n'est pas seulement votre vitesse qui compte mais aussi le soin que vous prenez à la tâche.
5 niveaux, 3 pistes sur chaque niveau.
CBM 64/128 cassette et disquette
SPECTRUM 48/128K cassette et disquette
AMSTRAD cassette et disquette
ATARI ST disquette · CBM AMIGA disquette

DARK FUSION – Seule l'élite réussit à l'épreuve à phases du Corps of Guardian Warriors (Corps des Gardes Guerriers) – Des hordes de mutants, un envahissement de flottes spatiales extra-terrestres et une bataille sanglante contre le monstre du Puits du Désespoir. Ensuite, la terrifiante décision finale – entrer dans la Salle de Métamorphose ou faire face au défi suivant comme simple mortel.
CBM 64/128 cassette et disquette
Spectrum 48/128K cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette

GREMLIN

H.A.T.E. – Aux commandes de votre Terraplane ou Lazatank, forcez un chemin de destruction au-dessus des contours onduleux de cette Terre Désolée Extra-Terrestre. Ce n'est qu'avec l'anéantissement des cibles ennemies et la découverte des noyaux de plasma que vous obtiendrez l'ultime victoire.
Êtes-vous prêt à affronter 30 niveaux de 'HOSTILE ALL TERRAIN ENCOUNTER' (Rencontre Tout Terrain Hostile).
CBM 64/128 cassette et disquette
SPECTRUM 48/128K cassette et disquette
AMSTRAD cassette et disquette
ATARI ST disquette · CBM AMIGA disquette

BUTCHER HILL – Vous naviguez à travers des eaux troubles, à bord de votre canot à moteur, à la recherche de précieux vivres et munitions, en prenant soin d'éviter les mines ennemies et les bombardements aériens. Accostage ... en plein coeur de la jungle vietnamienne renfermant des pièges à hommes et des emplacements à canons ennemis.
Votre objectif ultime – prendre d'assaut Butcher Hill.
CBM 64/128 cassette et disquette
Spectrum 48/128K cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette
Atari ST disquette · CBM Amiga disquette

Gremlin Graphics Software Ltd.,
S.F.M.I Bureau 816, Tour C.I.T., BP 64,
3 Rue De Arrivee, 75015 Paris



LE SECOND D'UNE NOUVELLE GENERATION DE JEUX D'AVENTURES

EXPLORA II

ATARI ST
AMIGA

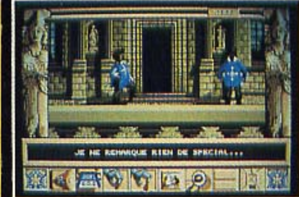
Une nouvelle quête effrénée
à travers le temps.











EXPLORA II :

encore plus **graphisme,**
encore plus **stratégie,**
encore plus **aventure,**
encore plus **musique,**
encore plus **dialogue,**
encore plus **animation,**
encore plus **icônes,**
encore plus **humour,**
encore plus **amour...**

Textes et dialogues en français

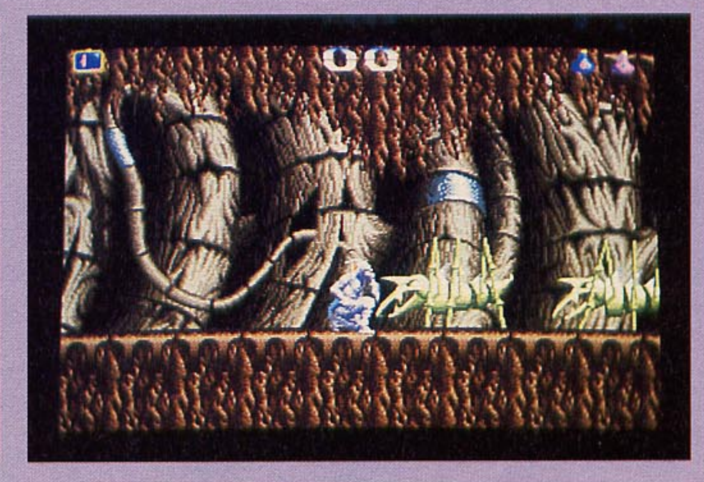
Le plus beau de tous les jeux d'aventures
Plus de 2 millions d'octets de logiciel
Des graphismes époustouflants
Des sons hyper-réalistes
Des dialogues vocaux à vous couper le souffle
Du jamais vu ni jamais entendu...

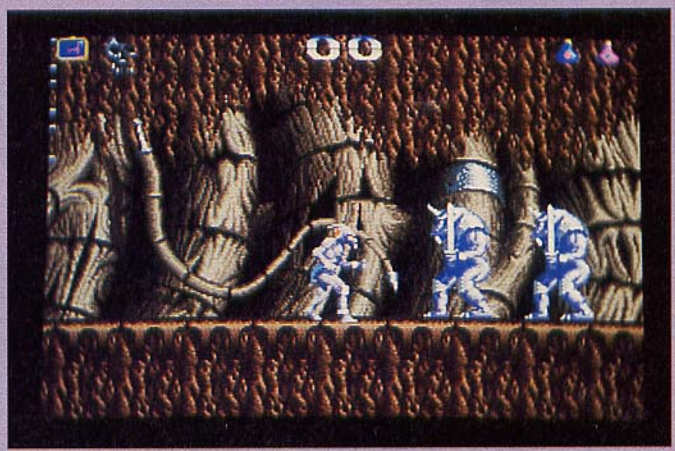
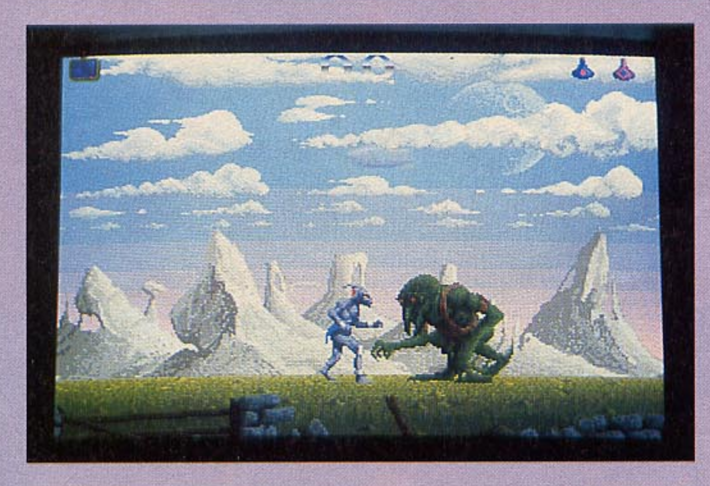


82, rue CURIAL
75019 PARIS
40 37 06 37



B.P 12
66270 LE SOLER


WELCOME


Home



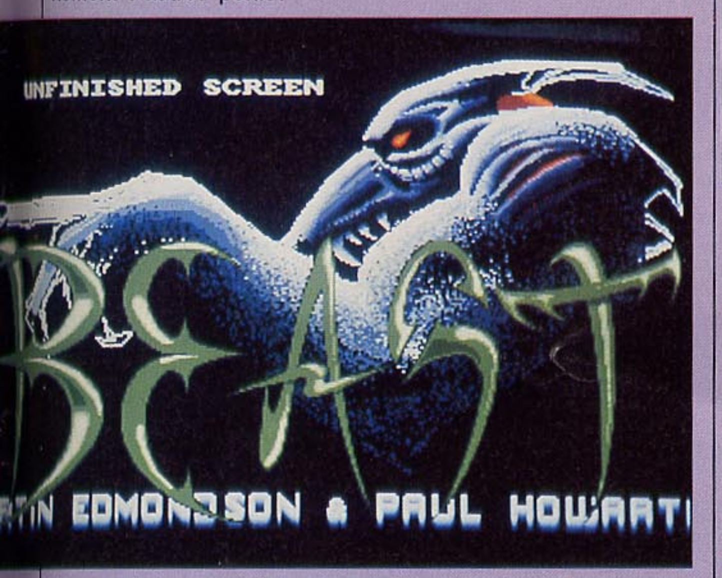



LES PREVIEWS

BEAST

PSYGNOSIS
Système: Amiga
Sortie prévue: juillet

Et voilà une exclusivité Génération 4 concernant le prochain jeu de chez Psygnosis. Beast est le nouveau jeu des programmeurs de Ballistix, et ce qu'il y a d'assez étonnant, c'est que Beast n'a rien, mais vraiment rien à voir avec ce dernier.
Disons que Beast est largement inspiré du jeu d'arcade Altered Beast, si ce n'est que pour le moment il n'est pas possible d'y jouer à plusieurs.
Vous dirigez un homme-bête assez étrange, dans un premier tableau à scrolling horizontal! Les décors sont magnifiques, et le scrolling multi-plan est le plus propre que j'aie vu sur Amiga. Les programmeurs qui vont devoir faire l'adaptation sur ST vont bien s'amuser. Bref, c'est plein de couleurs, l'animation est fabuleuse, et Beast s'annonce comme étant le plus beau jeu disponible sur Amiga.
Côté jeu, vous dirigez donc votre personnage, dans une forêt au premier niveau. Il vous faudra éviter des rochers qui rebondissent, combattre bon nombre de monstres, éviter également les pieux qui jaillissent de terre, et j'oublie certainement d'autres périls!

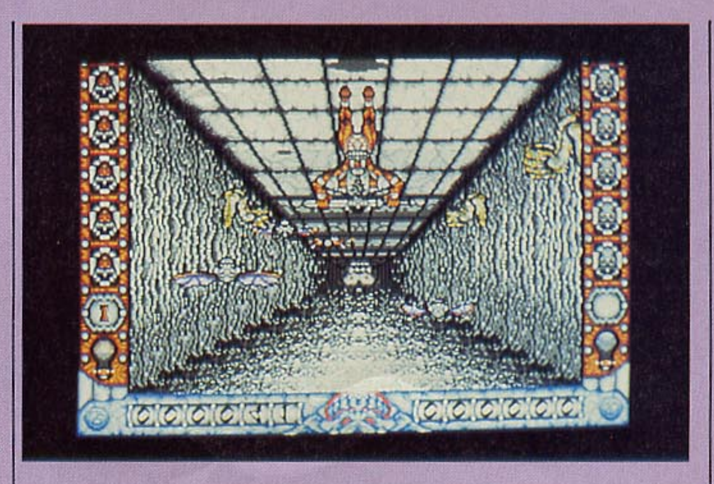


Vous arrivez enfin devant un arbre dans lequel vous pouvez entrer. Une fois là, le scrolling devient multi-directionnel et différentiel, ce qui est exceptionnel! Les grottes que vous découvrez alors sont pleines de monstres en tout genre, et vous allez devoir manier le joystick à merveille pour vous en tirer. Heureusement, certains monstres laissent derrière eux des boules bleues (tiens, ça me rappelle un jeu avec Beast dans son titre), qui donnent des pouvoirs spéciaux.
Bref, je préfère m'arrêter là et laisser de la place pour les photos, car vous allez voir, Beast, c'est vraiment superbe!

CASTLE WARRIOR

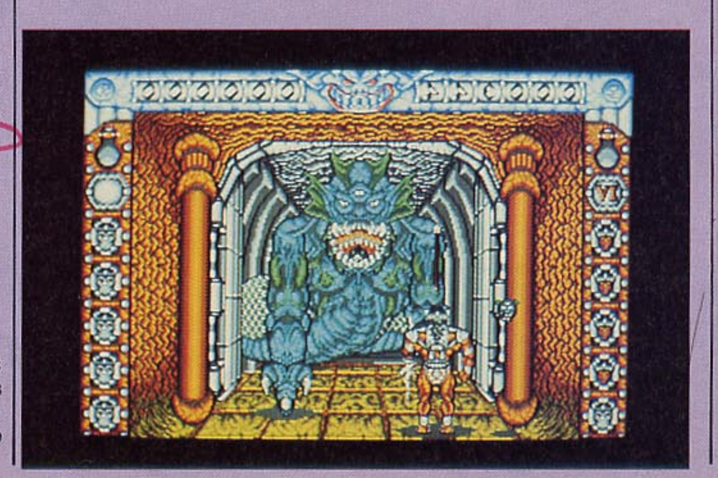
DELPHINE SOFTWARE
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: juin

Ca y'est, le second jeu de Delphine Software arrive! Alors que Bio-Challenge plafonne à la première place des ventes aussi bien en France qu'en Angleterre, la compagnie française va nous achever en sortant un jeu qui semble encore meilleur que leur premier produit, si ceci est possible!





Castle Warrior se déroule dans le royaume de Pacifia, alors que le roi de la région, Richard, est en train de mourir, victime d'un mauvais sort du sorcier Zandor. Vous jouez le rôle d'Ulrich (clin d'oeil?...), son barbare de fils, et votre but est de trouver l'antidote que seul Zandor possède!
Pour sauver votre père, il va falloir affronter bien des dangers et aller affronter Zandor sur son propre terrain. Mais avant cet ultime combat, vous devrez vous débarasser de multiples créatures ignobles, créations démoniaques de ce sorcier qui ne l'est pas moins! Les monstres vous attaqueront au cours des multiples niveaux que vous allez devoir traverser.
Au premier niveau, vous devez faire face à des bras gluants qui sortent des murs ainsi qu'à des hordes de chauves-souris. A un autre niveau, vous serez en bateau sur une rivière sous-terraine, et il faudra éviter les piranhas géants et les stalactiques. Au niveau suivant, il y aura des monstres géants qui crachent des boules de feu, ainsi que des créatures vraiment démoniaques.

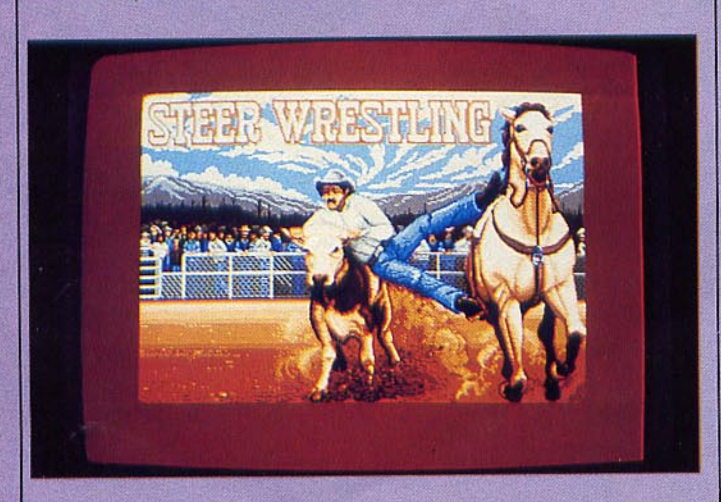


Enfin, vous affronterez Zandor, dans un duel totalement déséquilibré puisque ce dernier utilisera tous ses sorts pour en finir avec vous. Et là, au moment oy vous croyez avoir gagni, il faudra rejoindre le plus vite le château à dos de dragon, et vous serez attaqui par les criatures de Zandor qui voudront le venger! Décidément, votre aventure ne sera pas facile!
Castle Warrior possède des graphismes magnifiques, une animation exceptionnelle et une musique totalement délirante! Nous le testerons dans notre prochain numéro, et nous en profiterons pour vous présenter l'équipe de Delphine Software, qui expliquera tout sur la réalisation de ce jeu génial.

BUFFALO BILL'S WILD WEST SHOW

TYNESOFT
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juillet

Après Winter Olympiad, Summer Olympiad et Circus Games, voici un nouveau jeu dans le genre, ayant pour thème le Far West. Les épreuves sont assez variées, puisqu'il y a du Rodéo, du ball-trap ou les assiettes sont remplacées par des bouteilles de whisky, du lancer de couteaux, du tir sur cible, du lasso, et encore pleins d'autres épreuves originales. Le jeu est graphiquement réussi, et les animations sont bien réalisées. Reste à savoir si la durée de vie est longue, car c'est le type même de jeu dont on se lasse parfois très vite!





FIRST PERSON PINBALL

TYNESOFT
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: rentrée 89

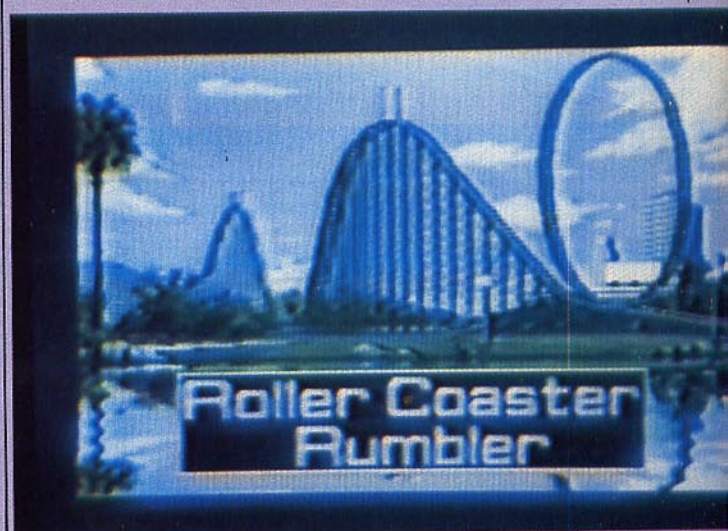
Lors du salon Européen qui se déroulait le mois dernier à Londres, nous avons pu découvrir ce jeu qui ne sera terminé que pour la rentrée 89. First Person Pinball est un flipper où, en plus d'avoir une vue de toute la table, vous avez une vue du flipper telle que la voit la boule de flipper, ce qui est, vous l'avouerez, une idée particulièrement originale. Maintenant, il reste à savoir si la réalisation sera à la hauteur de l'ambition, puisque ce ne sera tout de même pas évident à faire.



ROLLING COASTER RUMBLER

TYNESOFT
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: rentrée 89

Voilà encore une production originale signée Tynesoft. Ce que nous avons vu du jeu était vraiment provisoire, mais l'idée est intéressante et la réalisation est de qualité. Dans Rolling Coaster Rumbler, vous montez à bord d'un wagonnet sur des montagnes russes. On se trouve dans le wagonnet et on obtient une vue en 3D des rails et de la région. Bien sûr, vous ne dirigez pas le wagon, mais il faut tirer sur des aliens qui tentent de vous détruire. C'est super bien fait, mais il faudra beaucoup d'originalité pour que le jeu ne tombe pas dans un bête shoot'em up en 3D. Faisons confiance à Tynesoft pour trouver quelque chose d'original.

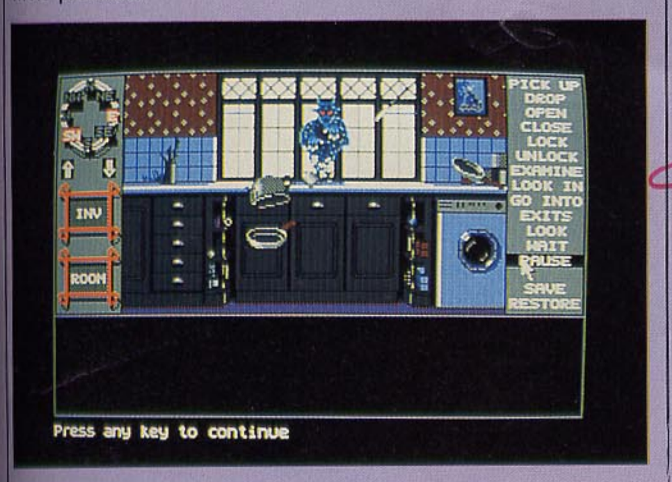




PERSONNAL NIGHTMARE

TYNESOFT
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juin

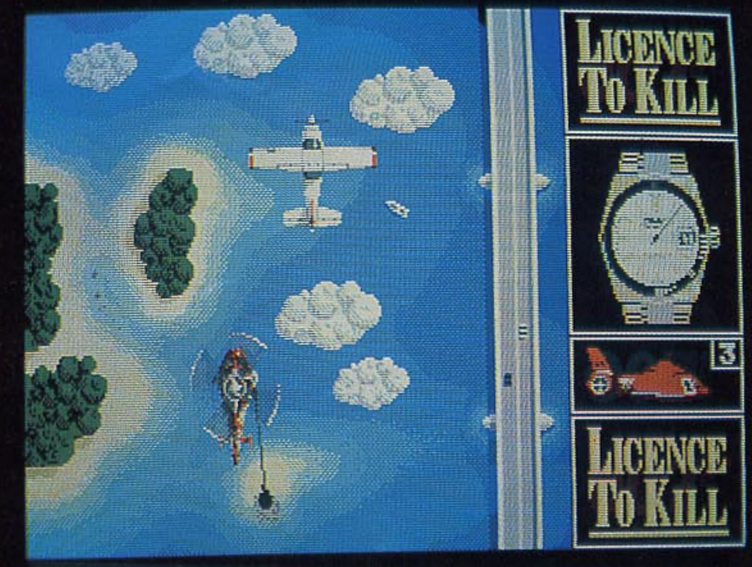
Voici le nouveau programme des auteurs de Heroes Of The Lance. Personnal Nightmare est un jeu d'aventure d'horreur, premier produit de la gamme Horrosoft de Tynesoft. C'est un jeu d'aventure entièrement graphique et entièrement animé, qui a l'originalité d'être en temps réel. Un exemple? Vous êtes au bar, lorsque soudainement vous entendez le bruit d'un accident dehors. Immédiatement, vous voyez tous les peronnages présents dans le bar quitter le bar pour aller voir ce qui se passe! Pour ce qui est des instructions, il n'y en a pas et il suffit de cliquer sur les verbes principaux qui sont dans une fenêtre sur la droite puis sur l'écran pour agir. Une fenêtre en bas de l'écran sert pour les descriptions et les dialogues. Très original, constamment animé, Personnal Nightmare semble être un excellent jeu d'aventure que nous attendons avec impatience. Test complet le mois prochain.



LICENSE TO KILL (PERMIS DE TUER)

DOMARK
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: juin

Permis de tuer, c'est le nouveau film mettant en scène l'agent secret James Bond 007. Comme chaque fois, tout le monde dit déjà qu'il s'agit du meilleur film de la série. A force de dire ça, ils finiraient par nous faire croire que les premiers étaient vraiment complètement nuls! Bref, dans ce nouvel épisode des aventures de James Bond, il faut bien dire qu'ily a du changement. James Bond est beaucoup plus dur, plus violent et il se fait même blesser gravement, ce qui ne lui était jamais arrivé dans les autres films. Il faut dire que sans connaître le film, lorsque l'on voit le jeu, on ose pas imaginer certaines scènes.
Durant la première phase de jeu, vous êtes à bord d'un hélicoptère et vous devez tenter d'arrêter une jeep qui roule sur la route. Lorsque vous y réussissez et que vous arrivez au repère du méchant (un trafiquant de drogue), vous devez sauter en parachute. Là, le jeu se transforme en un Commando durant quelques minutes, le temps d'aller jusqu'à un autre hélicoptère que vous prenez. Vous êtes au bout d'une corde accrochée sous l'hélicoptère, et vous devez sauter sur l'aile d'un petit avion pour continuer le jeu. Là, vous combattez un ennemi, et tout le monde se retrouve sur l'eau. Là, en hors-bord, vous devez éviter les obstacles, les tirs ennemis et les requins! Enfin, avec beaucoup



de chance, vous finirez à nouveau en hélicoptère, au-dessus d'un convoi de camions citernes qui contiennent en fait de la drogue. A vous de sauter sur les camions pour faire bruler la drogue qui s'y trouve. Un jeu plein d'action avec des graphismes excellents et une animation parfaite! Bravo Domark.



RVF

MICROSTYLE
Système: Amiga / PC /
Sortie prévue: fin mai / juin

RVF sera le premier jeu qui sortira sous le label Microstyle, le nouveau label de Microprose pour les jeux d'arcade. RVF est une simulation de moto, et vous y avez la possibilité de conduire une Honda RVF(pub!!). Des tours d'entraînement permettent de repérer les nombreux circuits, de manière à gagner la Pole position le jour des essais. A chaque départ, vous voyez votre pilote courir avec son engin et sauter dessus pour partir en trombe! Lorsque vous faites une chute,



vous avez des chances de casser une partie de votre moto, alors faites attention, et conduisez vite et bien, sans quoi vous ne participerez jamais à des circuits plus connus que ceux sur lesquels vous débutez. Roulerez-vous un jour à Silverstone? La version ST sortira fin mai et les versions Amiga et PC en juin.

MICROPROSE SOCCER

MICROPROSE
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: fin mai / début juin

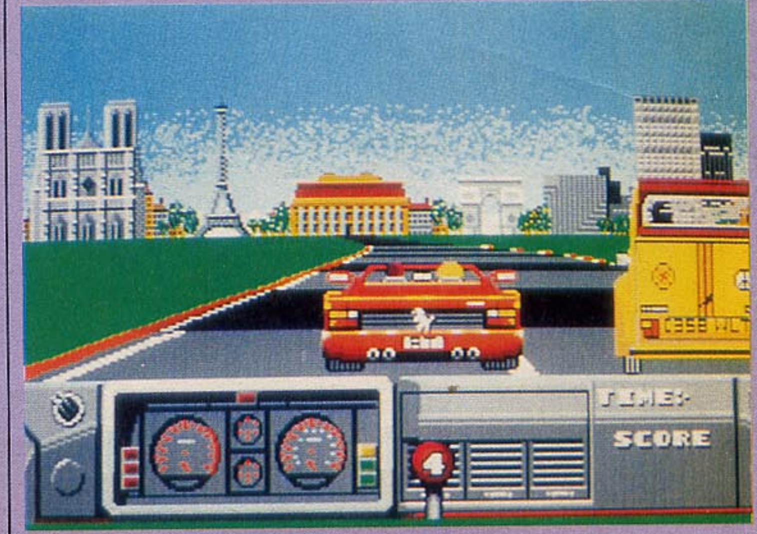
Alors que nous nous remettons à peine de l'incroyable jouabilité de Kick Off, voici qu'un autre football arrive, et chose à peine croyable, il semble presque meilleur que Kick Off. Disons que derrière Microprose Soccer, il y a tout le savoir-faire de Microprose au niveau des simulations. Tout d'abord, il est possible de jouer au football en salle, à cinq, où au football normal, à onze. Même vue que Kick Off, soit une vue du dessus du terrain et un écran qui scrolle, mais avec une vue plus détaillée, des sprites plus gros et des graphismes plus colorés. Au niveau des tirs, il est possible de faire des "brossés" ou autres effets pour tromper le goal, que le joueur dirige plus souvent que dans Kick Off. Côté jouabilité, tout est superbement étudié puisque en championnat du monde, l'ordinateur fait des poules selon les niveaux, et lors des premieres parties, vous jouerez souvent contre les fameuses équipes du Koweit, de Madagascar et j'en passe! Par rapport à Kick Off, il semble donc que la réalisation soit meilleure et que le jeu possède plus d'options. Par exemple ici, après un but, il y a comme une bande vidéo que l'on rembobine (en noir et blanc et avec les parasites!), et l'on obtient un ralenti du but! Il y a aussi des averses qui viennent bouleverser l'état du terrain, ainsi que les fautes, touches, corners et penaltys. Par contre, durant le peu de temps où j'ai pu jouer à Microprose Soccer, je n'ai pas vu de carton jaunes ou rouges, ce qui peut faire défaut. Quoiqu'il en soit, Microprose Soccer s'annonce aussi comme un excellent football, et nous le testerons dans notre prochain numéro.



OUTRUN EUROPA

US GOLD
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: mars 90!

Outrun Europa aurait du sortir en juin, ce qui explique pourquoi nous pouvons le présenter en préviews alors que sa date de sortie est maintenant fixée à mars 90. Alors, pourquoi retarder autant un jeu qui était quasiment fini? Je vous laisse deviner les raisons qui ont pu pousser US Gold à fai-



re cela, et je suis sûr que si vous êtes un lecteur attentif (ce qui ne fait aucun doute), vous savez déjà pourquoi.
Bref, nous sommes là pour parler d'Outrun Europa, alors allons-y. Dans ce jeu, qui est une suite originale crée par US Gold, vous devez traverser les états d'Europe, de l'Angleterre à l'Allemagne en passant par la France, l'Italie et la Suisse, ce qui n'est pas le trajet le plus court mais passons. Le jeu est semblable à Outrun, puisque vous y dirigez toujours une Testarossa, si ce n'est que les décors changent selon les pays (en France, on aperçoit l'Arc de Triomphe, la Tour Eiffel, Notre-Dame, etc... Bon, vous allez me dire que ça ne va pas changer grand chose au jeu, ce qui est un peu vrai, mais les conditions météorologiques changent selon les pays. En Italie, la route est sèche et le soleil brille, en Angleterre il pleut, il y a du brouillard et la route est mouillée, alors qu'en Suisse il neige et la route est verglassée! Finalement, les voitures que l'on croise changent aussi. En France, vous croiserez des 2 chevaux, alors qu'en Allemagne ce seront des Porshes! En plus, histoire de se détendre, entre chaque pays, il y a une scène où l'on voit un douanier tamponner votre passeport et y appliquer un cachet! Par rapport à Outrun, il y a un tableau de bord en plus, indiquant bien les données! Enfin, le plus gros changement risque de venir de la réalisation. Si la version ST d'Outrun était bonne à l'époque de sa sortie, elle est maintenant bien dépassée, et la réalisation d'Outrun Europa semble vraiment meilleure, avec des éléments du décors beaucoup plus gros, des graphismes mieux fait et des animations meilleures! Cependant, il faudra attendre un peu moins d'un an pour pouvoir y jouer, et entre temps, nous ne pourrons pas revibrer en conduisant une Ferrari. Encore que...

STORMLORD

HEWSON
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: été 89

Dans Stormlord, vous jouez le rôle d'un héros qui doit aller libérer toutes les fées emprisonnées à chaque niveau par la méchante sorcière. Vous devrez éviter les pièges tels que les plantes carnivores et autres dangers qui rodent, et détruire les monstres qui abondent! Pour libérer chaque fée, il vous faudra trouver les clés qui ouvrent leur cellule, quitte à utiliser des téléporteurs. En fait de téléporteurs, il s'agit de trampoline capable de vous envoyer à un kilomètre de votre lieu de départ. Si la préversion testée ne permettait pas trop de juger l'intérêt du jeu (qui semble cependant très bon), nous avons pu juger des graphismes de la version Amiga. C'est magnifique, avec des couleurs superbes, un scrolling différentiel excellent et des éclairs dans le ciel qui donnent à Stormlord une atmosphère particulière. En tout cas, un jeu magnifique et original, qui a de grandes chances d'être un hit!

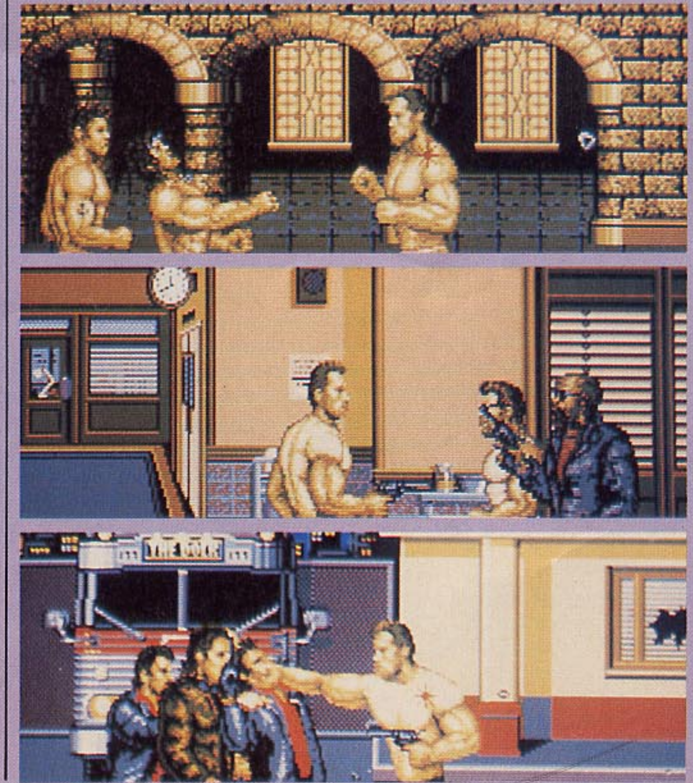




RED HEAT

OCEAN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: juin

Voici la seconde préviews de Red Heat, le jeu basé sur le film Double Détente. Il s'agit d'un jeu à scrolling horizontal où la partie de l'écran qui scrolle au format Cinemascope, avec les bandes noires qui l'entourent, ce qui est original comme présentation. En effet, vous ne voyez votre personnage (en l'occurence notre ami Schwarzy) qu'à partir de la taille, comme une prise de vue au cinéma. Votre personnage va devoir combattre de nombreux bandits qui utiliseront tout ce qu'ils ont en leur possession pour vous éliminer. De votre côté, vous disposez de vos poings (plusieurs coups sont possibles) et vous pouvez également donner des coups de boule. Plus tard, lorsque vous aurez une arme, vous pourrez tirer sur les ennemis. Les graphismes sont digitalisés et l'on reconnait bien les protagonistes du film. Les fonds, qui semblent au début n'être que des décors, interviennent de temps en temps dans le jeu. Un personnage anodin se met à vous tirer dessus ou bien une vitre éclate en morceaux, et vous devrez vous baisser pour éviter d'être blessé. Enfin, de temps en temps, le décor est le théatre de petits jeux d'arcade (type Prohibition) ou bien de réflexion, et même d'épreuves de force (où il faut agiter le joystick rapidement dans tous les sens)! A travers plusieurs niveaux, Red Heat propose une animation alliée à des graphismes digitalisés du film qui en font un véritable film interactif!



RUBRIQUE ST

Ca y est, la rubrique ST commence enfin. Vous y trouverez chaque mois des news sur ce qui sort ou doit sortir, des tests complets, et dans le futur, des initiations diverses! Le tout, c'était de la commencer, maintenant, on ne vous la retirera pas de sitôt!

NEWS

LA VOIX DE SON MASTER!

Software Horizons, un éditeur anglais jusqu'à aujourd'hui spécialisé dans le jeu, vient d'annoncer la sortie prochaine de Master Sound sur ST. Il s'agit d'un kit comprenant une cartouche et un soft, et permettant de faire des digitalisations sonores.
La cartouche, réalisée par les auteurs de ST Replay 4, permettrait des samplings de meilleure qualité que celles déjà existantes (ST Replay 4, Pro-Sound Designer).
En plus de tout cela, il y aura un séquenceur pour créer des musiques à partir de séquences de digitalisations.
Enfin, il y aura un dernier soft permettant de faire des démos avec scrolling et musique, le tout étant éditable bien sûr!
En plus, un concours ouvert à tous les pays Européens permettra à celui qui créera la meilleure démo de gagner plus de 10000 francs!
Et le prix? Seulement 350 francs! Test complet dans un prochain numéro.



C UNE NOUVELLE VERSION

Loriciels vient de sortir la seconde version de son Interpréteur C. De quoi s'agit-il? C'est un utilitaire qui permet de rendre le langage C aussi simple que du basic. Entièrement sous Gem, il est plus puissant que la première version et toujours aussi pratique à utiliser. A noter en plus une librairie de 450 fonctions Ansi, Unix, Bios, Atari, Gem et j'en oublie.
Le programme coûte 600 francs, mais si vous possédez la première version, il vous suffit d'envoyer les disquettes de la version 1.1 plus un chèque de 200 francs pour recevoir ce nouvel Interpréteur C.

GFA BASIC 2 et 3

Les éditions PSI viennent de lancer une collection nommée les Micro Mémo Atari! Après L'Atari ST et ST Basic, voici le nouveau volume qui se nomme GFA Basic 2 et 3, comporte 66 pages, et résume rapidement toutes les instructions du GFA Basic sur ST! Son prix est de 49 francs.

LE COMPILATEUR ARRIVE!

La nouvelle est tombée sur nos téléscripteurs, le compilateur du GFA 3.0 arrive sur ST. Peut-être plus de détails sur la version Amiga dans notre prochain numéro.

CA NE COUTE QUE 100 FRANCS!

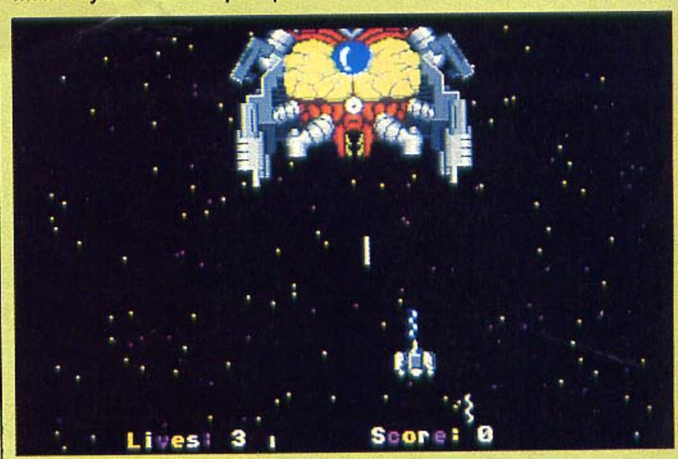
Dans sa gamme de logiciels à 100 francs, Software Horizon proposera bientôt sur ST Stomp. Il s'agit d'un programme de musique permettant de créer et d'éditer vos sons, et de les utiliser en accords avec un kit de sons de batterie pour créer des musiques. 60 pistes pour 100 francs, c'est du jamais vu!



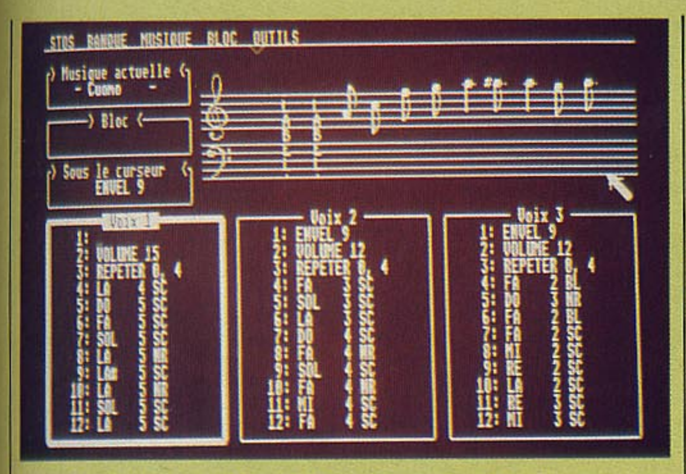
QUE LE STOS SOIT AVEC VOUS!

LE STOS Basic

Le STOS Basic se présente sous la forme d'un manuel de 280 pages accompagné de trois disquettes. Bien entendu, elles ne sont pas protégées et STOS peut être installé sur votre disque dur sans problème. La première disquette contient l'environnement de base, ses propres jeux de caractères et un Run-Time permettant la diffusion voire la commercialisation de vos programmes. La deuxième, nommée "Disquette d'accessoires", est représentative de la puissance du STOS puisqu'elle contient des programmes de définition de lutins (ou sprites, pour les anglophones) et d'icônes, de musiques et de sons, de polices de caractères. Ajoutez à cela diverses routines pour compacter vos écrans, visualiser la mémoire, ou effectuer des repérages de coordonnées graphiques dans une image Degas ou Néochrome. La troisième disquette contient trois beaux exemples de jeux dont il est recommandé de s'inspirer pour ses propres développements. Imaginez un jeu d'arcade type 'Space Invaders' dans lequel vous pourriez choisir le type de vos envahisseurs, leur nombre, leur vitesse et même leur trajet sur l'écran! Mais voyons cela de plus près.

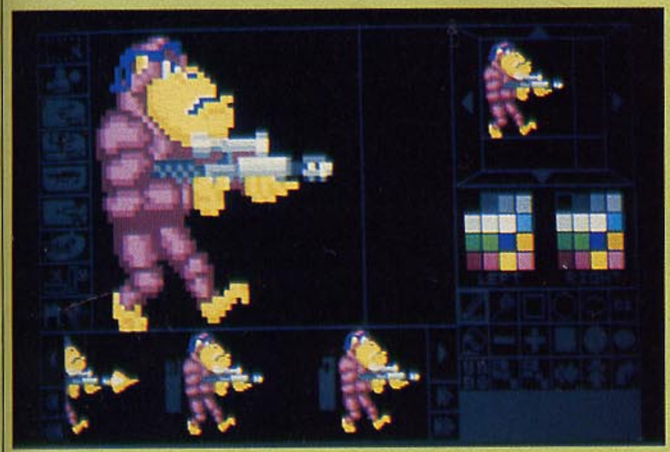


Il ne faut pas considérer le STOS comme un Basic de plus - c'est avant tout un package très complet permettant le développement rapide et facile de jeux d'arcade ou de logiciels éducatifs. Il possède de tout - sauf vos idées -, avec quelques 320 commandes. Sa principale particularité est de ne pas être basé sur GEM, évitant ainsi, entre autres, les problèmes de gestion de la souris quand on passe d'une résolution à l'autre. Utilisant ses propres routines, il accélère la gestion du graphisme et vous permet malgré tout l'utilisation de fenêtres, menus, boîtes de dialogue ou de sélection de fichier. Le deuxième point qu'il faut souligner est la gestion interne de la mémoire. Le STOS travaille avec des banques de mémoire, permanentes ou temporaires, permettant le stockage dans le programme lui-même des lutins, des écrans, des polices de caractères ou des musiques. Plus besoin de s'embrouiller avec les Malloc et les Mfree...



Le manuel suit un ordre de présentation très particulier qui plaira aux développeurs de jeux, mais qui est agréablement complété par un index très fourni et très précis. On commence, après un survol rapide de toutes les possibilités du STOS toutes accompagnées d'un exemple, avec une étude très poussée de l'éditeur. La barre de menus rappelle un peu celle du GfA, et on peut reprogrammer les 20 touches de fonction - celles normales plus leurs combinaisons avec Shift. A l'aide d'un menu appelé par la touche Help, on peut, après les avoir choisis et chargés, accéder aux accessoires ou choisir la partition à éditer sachant qu'on peut avoir jusqu'à quatre programmes en mémoire. Un point intéressant est la possibilité de lister en même temps ces programmes, en coupant l'écran en deux, trois, voire quatre fenêtres. Hormis cela, l'éditeur en lui-même ne surprendra personne. Il est classique et ses commandes de bases restent un peu lourdes. Pas question ici de la puissance de celui du GFA 3.0! Le STOS ayant gardé l'utilisation des numéros de ligne, il ne peut être question non plus de procédures, ou même de labels. Cela peut paraître dommage, mais la vraie puissance du STOS ne se situe pas là.

Le chapitre suivant, dédié à la gestion des lutins, vous réserve à lui tout seul de belles surprises. Après avoir dessiné votre lutin grâce au superbe outil fourni, ou modifié un des nombreux existant dans le package - tout le monde n'étant pas forcément un virtuose -, vous pourrez le déplacer sur l'écran, dans tous les sens, vous en servir pour redéfinir le curseur de la souris, détecter sa collision avec un autre ou son entrée dans une zone de l'écran. On peut gérer jusqu'à quinze lutins différents à l'écran, voire même dépasser cette limite avec quelques astuces de copie des lutins sur eux-même. Le STOS vous permet également, avec quelques ordres simples, de gérer toutes les particularités de votre joystick et de la souris.



Vous voulez composer un air de musique? C'est également possible avec l'accessoire fourni. Mais vous pourrez aussi modifier les sons, les enveloppes, le tempo, créer des trémolos ou vos propres effets sonores, jouer avec les sons prédéfinis du STOS. Que demande de plus, même le plus bruyant de mes enfants?

Si la musique ne vous convient pas, peut-être serez-vous tenté par les fonctions graphiques? Dans ce cas, lisez les deux chapitres suivants du manuel et que les amateurs de beaux écrans ne s'inquiètent pas, tout est prévu et le STOS reprend toutes les particularités de l'Atari - boites, cercles, points et lignes, remplissage, définition de patterns -. Mais il offre en prime des effets spéciaux bien agréables: possibilité de faire flasher la couleur choisi avec une autre, ou deux, ou trois, ou plus, rotation des couleurs dans la palette, définition de zone active à l'écran (clipping) et le fin du fin, la possibilité par l'utilisation de deux variables-système de passer de la moyenne à la basse résolution sans avoir à modifier ses ordres graphiques. Le STOS vous permet aussi de gérer de façon ô combien simple vos images: gestion d'un écran de fond, notion d'écran physique et logique, attente de VBL, synchronisation en 50 ou 60Hz, compactage et décompactage d'un écran, chargement et sauvegarde sous forme de chaîne de caractères, effet de zoom ou de réduction, scrolling sur tout ou partie de l'écran, effets visuels d'affichage de la nouvelle image, fondu enchaîné sur la nouvelle palette...

Mais attendez, ce n'est pas fini! On peut ouvrir jusqu'à 13 fenêtres en même temps, leur choisir une bordure entre 16 possibles, les activer, les déplacer ou les effacer, y activer ou désactiver le scrolling. Les fonctions standard de l'Atari permettant de traiter vos textes sont toutes possibles sauf celle gérant le sens de l'écriture. Dommage! Mais il existe des compensations: redéfinition de vos polices de caractères, affichage de texte encadré, centrage d'une chaîne de caractère, conversion des coordonnées-graphiques en coordonnées-texte et l'inverse, reconnaissance du caractère ASCII situé aux coordonnées-texte précisées, gestion du curseur et de sa taille. Et tant qu'à fabriquer et utiliser des nouvelles polices de caractères, le STOS vous permet la nouvelle définition d'icônes!

Même si le STOS n'utilise pas GEM, vous n'aurez aucun problème pour gérer vos menus mais avec en plus, la possibilité d'assigner simplement une icône à un texte de menu ou de définir la couleur de fond et d'écriture de votre menu. Sympa, non?

La programmation n'est pas oubliée! Hormis les fatidiques 'GOTO' et 'GOSUB numéro de ligne', le STOS offre de plaisantes possibilités: gestion des erreurs, programmation des touches de fonction, accès séquentiel ou direct, fonctions trigonométriques (exprimées en radians mais la conversion en degrés est prévue), fonctions mathématiques, échange du contenu de deux variables, diverses fonctions de texte, gestion de la date, de l'heure et du temps, fonctions d'accès aux fichiers et au catalogue, et tout un jeu d'instructions dédiées aux opérations sur les bits, octets, mots et doubles mots. Mais attention, il n'existe pas de mode superviseur vous permettant de modifier n'importe quoi n'importe où! De plus, vous pouvez programmer toutes les fonctions du BIOS, XBIOS, GEMDOS ou toutes celles du STOS directement, grâce à un outil d'assemblage incorporé au package - possibilité également en Basic d'écrire dans des registres, d'appeler votre routine, et de relire les registres pour en obtenir le résultat.

LES EXTENSIONS ARRIVENT DEJA !!!

Non, je vous assure, ce ne sont pas des blagques! Sitôt cet article terminé, voilà le rédac'en chef qui arrive, les cheveux ébouriffés, et qui m'interpelle: <<Ca y est! Trois extensions sont arrivées! Teste-les rapidement et fais-moi un papier.>> Regardons tout cela de plus près...

STOS COMPILER

Avec le package d'origine du STOS, nous disposions d'un simple Run-Time. Avec STOS Compiler, nous disposons maintenant d'un vrai compilateur. Suivant votre configuration, vous pouvez compiler soit en mémoire, soit sur disque. La vitesse de votre programme est divisée par trois, et il vaudrait mieux en tenir compte dans vos jeux d'arcade. L'optimisation de la taille occupée par un programme est visible. Prenons comme base de calcul le programme 'ORBIT' inclus dans le package d'origine du STOS. Avec un Run-Time, puisque vous avez alors besoin des bibliothèques-système, vous occuperez sur la disquette près de 270K. Une fois compilé, votre programme n'occupe plus que 60K. Vos programmes ainsi compilés peuvent être sauvegardés dans un dossier AUTO, et en avant la commercialisation de vos chefs d'oeuvre!!!

SPRITES 600

SPRITES 600 est une collection de près de 600 lutins, déjà tout prêts pour vos programmes, les exemples préconisant une centaine d'animations toutes faites. Vous pouvez librement les utiliser, les modifier, et croyez-moi, vous avez de quoi vous occuper pendant de longues soirées: vaisseaux de l'espace, effets d'explosion, décors de terrains, avions, hélicoptère, ballon, planeur, voiture, camion, moto, bateaux, sous-marin, poisson, coquillage, fée, magicien, dragon, bref de quoi réécrire Gauntlet, Buggy Boy ou autre Bubble Bobble. Alors, n'est-ce pas génial?




GEN4 & JDR

La rubrique est un peu particulière ce mois-ci, puisqu'en raison de l'actualité micro intensive, nous ne lui consacrons qu'une page. Plutôt que de vous parler des nouveaux produits, nous commençons nos articles d'initiation au jeu de rôle.

STOS MAESTRO

STOS Maestro permet de jongler avec des sons digitalisés grâce à une vingtaine de commandes supplémentaires, et donc d'inclure dans vos programmes une kyrielle d'effets spéciaux. Les sons gérés par STOS Maestro ont l'avantage d'être compatibles avec ceux des autres programmes du genre, comme ST Replay. Pour la première fois dans la gamme du STOS, je relève une erreur grave. En effet, pour pouvoir pleinement utiliser cette extension et les programmes l'accompagnant, il vous faudra obligatoirement acheter le 'STOS Maestro Plus' qui bien sûr, coûte plus cher puisqu'il s'agit d'une cartouche... Sans cette ROM en cartouche permettant de digitaliser des sons comme le fait ST Replay, certains utilitaires et une demi-douzaine de commandes ne servent à rien.



Mais que les programmeurs ne s'affolent pas puisque la possibilité de charger d'autres sons que ceux créés avec STOS Maestro Plus, combinée avec les bibliothèques de sons fournies dans le package, vous permettront d'agrémenter joliment vos créations, et qui plus est, de façon très simple. Vous pouvez jouer un air de musique avec une sonorité de guitare électrique ou de saxophone, faire parler votre ordinateur, simuler une explosion nucléaire ou créer votre propre sampler. Et si le Basic ne vous convient pas, la documentation incluse avec le produit vous explique comment appeler les routines de Maestro directement en assembleur.

STOS Maestro Plus sera testé dans notre prochain numéro, à l'occasion d'un dossier sur les digitaliseurs sonores!

POUR CONCLURE...

Dernière particularité du STOS, et pas des moindres: bien que distribué par nos amis anglais, il a été conçu et développé par quatre français. Ca fait plaisir, d'autant plus que si la version testée comportait un manuel anglais, la version française arrive à la fin du mois, et sera suivie de très près des extensions déjà disponibles en Angleterre.

Alors, impressionnés? On le serait à moins, d'autant que le prix de ce très complet package, comparé à toutes ces possibilités, est vraiment peu élevé. Ce qui m'étonne, c'est que vous restiez planté là, à me lire, au lieu de courir chez votre revendeur acheter ce précieux logiciel. L'équipe de Génération 4 attend donc avec impatience de pouvoir tester vos réalisations, jeux ou programmes éducatifs!!!

Marc Alheinc

Le STOS sera disponible en version française, réalisée par Ubi Soft, au mois de juillet. Le STOS coûte près de 350 francs, STOS Compiler coûte 200 francs, STOS Sprites 600 coûte 150 francs, STOS Maestro coûte 250 francs et enfin, STOS Maestro Plus coûte 700 francs. Les compléments du STOS sortiront peu après ce dernier.

INITIATION AU JEU DE ROLE (1ère partie)

Sapristi! On aurait peut-être pu y penser plus tôt, depuis le temps qu'on vous envahit avec nos articles sur les jeux de rôle (JDR pour les intimes) et leurs ramifications. Car, pour certains d'entre vous, cette rubrique doit sembler aussi hermétique que l'emballage de votre café moulu préféré. Alors, si vous voulez en apprendre plus sur ce vaste sujet (le jeu de rôle, pas le café moulu), lisez avec passion ces lignes extraordinaires qui, nous l'espérons, ne peuvent que vous initier à l'une des plus grandes inventions de l'humanité. Non, sérieusement, si le JDR connaît un tel engouement de par le vaste monde, c'est qu'il réunit imagination créative, aventure et dialogue, et bien d'autres choses encore...

Pour illustrer notre propos, nous prendrons l'exemple d'un vétéran du JDR, traduit et édité par Jeux Descartes: l'Appel de Chuthlu, inspiré de l'oeuvre magistrale et inquiétante de Philip Lovecraft, dont vous trouverez une bibliographie non exhaustive à la fin de cet article. Cet auteur américain du début du siècle a en effet bâti, au fil de nombreuses nouvelles, une mythologie effrayante et destructrice centrée sur la divinité inhumaine et subaquatique qu'est Cthulhu, monstre des profondeurs qui "attend en rêvant". Chaque nouvelle fait connaître au lecteur, par l'intermédiaire des investigations d'un ou plusieurs héros, une facette de ce panthéon de créatures innommables et de leurs serviteurs fanatiques.
L'Appel de Cthulhu, le jeu, se fonde sur l'existence de telles entités et de leurs adorateurs humains ou semi-humains; en effet, tout JDR se base sur un tel postulat: la présence d'un monde cohérent où viennent s'intégrer les personnages incarnés par les joueurs. En l'occurrence, le monde sera notre planète, au début du XXème siècle, peuplé de créatures terrifiantes tapies à l'abri des regards et prêtes le moment venu à dominer l'espèce humaine. Les joueurs incarnent quant à eux des investigateurs qui, comme dans les nouvelles d'HP Lovecraft, seront confrontés à des évènements surnaturels.
Mais avant que l'aventure grisante débute, de nombreux éléments sont nécessaires à son bon déroulement:
- les règles du jeu;
- un maître de jeu, un copain à vous quoi, qui devra les connaître et qui sera là pour créer le cadre de l'action, le scénario ou l'intrigue, et pour déterminer les conséquences des décisions de vos personnages;
- les personnages, qui sont généralement de un à six, et c'est à chacun d'entre vous d'en animer un, de lui donner une consistance et de le faire évoluer dans l'environnement créé par le maître de jeu;
- enfin, élément indispensable, une pièce relativement bien aérée avec une table et des sièges. Nous laissons à la discrétion des joueurs et du maître de jeu l'appréciation de ce qu'ils jugent nécessaire au bon déroulement d'une partie; nous préconisons à boire et à manger (ou l'inverse).

Le mois prochain, nous commencerons à étudier ces éléments pour en comprendre le fonctionnement. A bientôt.

Bibliographie de Lovecraft (HP)

Collection Présence du futur (Denoël)
- La couleur tombée du ciel
- Dans l'abîme du temps
- Par-dela le mur du sommeil
- Je suis d'ailleurs

Collection Presse Pocket
- Le masque de Cthulhu
- L'horreur dans le musée
- L'horreur dans le cimetière
- Légendes du mythe de Cthulhu

Collection 10/18
- Démons et merveilles

La suite dans le prochain numéro...

Sophie Dumas et Tristan Lathière





NOUVELLES VERSIONS

ADAPTATIONS POUR AMIGA

AFRICAN RAIDERS 01 (TOMAHAWK)

Voir GEN4 numéro 10
Encore une course de voiture, mais pas n'importe laquelle! C'est le rallye du Paris-Dakar en buggy que nous propose Tomahawk. Le désert, c'est beau au début, mais on s'en lasse vite; surtout quand l'animation du jeu est aussi moyenne.
Note: 39%

AIRBALL (MICRODEAL)

Voir GEN4 numéro 1
Un jeu superbe en 3D, où vous dirigez une grosse bulle à la recherche d'un livre de magie. Attention aux pointes, et pensez à vous regonfler auprès des pompes à air.
Note: 90%

BLASTEROIDS (MIRRORSOFT)

Voir GEN4 numéro 10
Blasteroïds est un vieil Asteroïds remis au goût du jour, c'est-à-dire qu'on tire toujours sur des météorites, mais qu'en plus on bénéficie de tas de bonus. Dans la version Amiga, il y a 4 fois plus de couleurs que sur ST, le jeu est donc un peu plus beau, mais l'intérêt est le même.
Note: 88%

ARCHIPELAGOS (LOGOTRON)

Voir GEN4 numéro 11
Beaucoup plus beau que sur ST, le jeu est toujours aussi passionnant. Un étonnant mélange d'arcade et de stratégie pour l'un des meilleurs jeux du genre.
Note: 98%

COSMIC PIRATE (PALACE)

Voir GEN4 numéro 10
En tant que pirate intergalactique, vous allez louer vos services auprès d'une station spatiale criminelle. Cela vous conduira à prouver votre valeur dans plein de jeux de tir. Un très bon programme.
Note: 95%

FACE OFF (ANCO)

Voir GEN4 numéro 11
Face Off est une très mauvaise simulation de hockey; il est moche et assez lent. Même à bas prix, ne vous laissez pas tenter de l'acheter.
Note: 20%

GOLD RUSH (SIERRA ON LINE)

Voir GEN4 numéro 10
Cette aventure animée nous emmène cette fois-ci à l'époque des chercheurs d'or, avec ses indiens, ses bateaux à vapeur, enfin tout un folklore. Le graphisme est moins fin que dans les derniers Sierra, mais le jeu reste très bon.
Note: 88%

I LUDICRUS (ACTUAL SCREENSHOTS)

Voir GEN4 numéro 10
Après un pari stupide, vous voilà dans l'arène, à faire vos preuves comme gladiateur contre des brutes nettement mieux entraînée que vous! Les graphismes sont adorables, mais l'intérêt et l'animation: Hum! Hum!
Note: 39%

INDIANA JONES (US GOLD)

Voir GEN4 numéro 2
Ne vous attendez pas à retrouver l'Indy des Arcades, car vous seriez déçu; c'est le même scénario, ce sont les mêmes épreuves, mais les graphismes et l'animation sont comme sur ST, c'est-à-dire nettement moins bons. Il est quand même bien agréable à jouer.
Note: 71%

MANHUNTER (SIERRA ON LINE)

Voir GEN4 numéro 9

MOTHER GOOSE (SIERRA ON LINE)

Voir GEN4 numéro 5

C'est un jeu d'aventure pour enfant, basé sur les contes de la mère l'oie. Son principe est simple: retrouver des éléments perdus par les personnages des contes, en explorant maisons, chateau, école, etc... Les chansons qui récompensent chaque réussite sont en anglais, mais les petits francophones y trouveront tout de même leur compte.
Note: 18/20

RAMPAGE (ACTIVISION)

Voir GEN4 numéro 3
Une des originalités de ce programme est de pouvoir y jouer jusqu'à 3 personnes en même temps. Chacun choisit son monstre géant et: "A l'attaque!", c'est à celui qui démolira le plus de buildings et mangera le plus d'habitants. C'est pas moral, un peu simpliste, mais bien rigolo!
Note: 67%

REAL GHOSBUSTERS (ACTIVISION)

Voir GEN4 numéro 11
Les chasseurs de fantômes sont de retour sur micro. Ils avancent dans la ville en tirant sur les ectoplasmes, puis en piègeant leur âme. Real Ghosbusters est surtout amusant à jouer à deux; tout seul, il est un peu difficile, c'est-à-dire qu'il n'est pas facile. On ne peut pas dire non plus qu'il est très difficile, d'ailleurs, ce n'est pas à nous de juger, mais, bon, c'est plus facile à deux, en quelque sorte. A un, c'est bien! A deux, c'est merveilleux!
Note: 69%

ADAPTATIONS POUR ST

BOMB FUSION (MASTERTRONIC)

Voir GEN4 numéro 11
Ce bon petit jeu de plates-formes a beaucoup de points communs avec le fameux Bomb Jack. Vous sautez sur des bombes pour les désamorcer, tout en évitant des ennemis. Il est rapide, bon marcher et agréable à jouer, sauf quand vous sautez sur des bombes pour les désamorcer.
Note: 65 %

DREAM ZONE (BAUDVILLE)

Voir GEN4 numéro 9
Vous voici prisonnier d'un rêve complètement loufoque, ponctué par des images digitalisées. Vous n'avez qu'une nuit pour vous en libérer.
Même si vous aimez les scénarios tordus, je ne vous conseille pas ce vilain jeu d'aventure.
Note: 28%

POPULOUS (ECA)

Voir GEN4 numéro 11
On lui avait consacré la couverture le mois dernier, c'est un jeu fabuleux où vous avez le rôle d'un dieu chargé de peupler des pays. Ici, pas de texte, tout se gère par icônes. A Acheter en priorité.
Note: 98%

ADAPTATIONS POUR PC

AFRICAN RAIDERS (COKTEL VISION)

Voir dans les adaptations pour Amiga

GOLD RUSH (SIERRA-ON-LINE)

Voir dans les adaptations pour Amiga

MANHUNTER (SIERRA-ON-LINE)

Voir dans les adaptations pour Amiga

ARCHIPELAGOS (LOGOTRON)

Un peu moins beau que sur ST, Archipelagos (EGA) reste tout de même un jeu excellent, original, et est sur PC le meilleur jeu alliant arcade et stratégie.
Note: 97%

STARRAY (LOGOTRON)

La version EGA est excellente, si ce n'est que le scrolling clignote beaucoup. Le jeu est tout de même bon, bien qu'étant une simple copie de Defender.
Note: 85%

STARGOOSE (LOGOTRON)

La version EGA est semblable à la version ST, et est donc excellente. En plus, Stargoose est le plus original des shoot'em up!

LE BIDOUILLEUR MALADE

CHEAT-CODES

FLYING SHARK (ST)
Lorsque vous faites un High Score, au lieu d'inscrire votre nom inscrivez KDJ ou HSC, tout en appuyant sur le 5 du pavé numérique lorsque vous entrez la dernière lettre. KDJ retire les détections de collisions de sprites et HSC donne des vies infinies.

LIVINGSTONE (ST)
Tapez CHEAT sur la page de présentation pour obtenir des vies infinies.

MICKEY MOUSE (ST)
Pendant le jeu pressez Insert puis tapez 61315688 puis pressez à nouveau Insert. Ensuite, il suffit de presser F3 pour aller en haut de chaque tour!

RAMBO 3 (ST)
Sur la table des meilleurs scores, tapez RENEGADE. Ensuite, il suffit de tapez 1, 2 ou 3 pour aller au niveau voulu!

R-TYPE (ST)
Il suffit de presser les touches de fonction de F1 à F10 pour obtenir des vies infinies et empêcher les collisions d'être mortelles, que ce soit avec les murs, les tirs ou les vaisseaux ennemis! Pratique, non?

POPULOUS (AMIGA/ST)
Alors là, je rigole! Le Mic Dax vous refile quelques niveaux de Populous dans ses atatrucs... Quel nul! Bon, je vais vous donner les codes pour tous les niveaux. C'est très simple. Si vous voulez aller au niveau quarante-deux, il suffit, au moment où l'on vous demande le nom du niveau, de taper 42. Et voilà. Le tour est joué.

ATATRUCS
(SPECIAL TOUBAB)

Ce mois-ci, c'est-à-dire le mois dernier, TOUBAB a été particulièrement prolixe. Le fait qu'il y ait eu beaucoup de jours chômés en ce mois de mai n'y est sans doute pas pour rien. En tout cas, les autres Atatrucistes en ont profité pour partir en vacances, tant mieux pour eux, c'est leur affaire. En attendant, TOUBAB a son "Spécial TOUBAB", il aura bientôt sa propre revue, sa chaîne de télévision, sa ligne de vêtements pour homme, etc. Saluons tous ensemble GL qui s'impatiente (et à juste titre!), le "Sapristi" 3615 GEN4 n'étant toujours pas ouvert. Ca ne devrait plus tarder, vous y retrouverez des Atatrucs à ne plus savoir qu'en faire, et GL devrait superviser tout cela.

I.S.S
TOUBAB est très fier de cet Atatruc qui permet de décrocher des vies infinies dans Incredible Shrinking Sphere: "Je suis très fier de celui-ci" (je cite).
Il faut remplacer (sur le disque 1) 04 79 00 01 00 00 EE 80 par 04 79 00 00 00 00 EE 80, et prendre soin de faire cette opération deux fois.
Quand on a des vies, logiquement, on devrait être satisfait, vous êtes d'accord?
Malheureux! Et les munitions infinies, c'est fait pour les chiens, peut-être? Se passer de cet Atatruc, alors qu'il est si facile de remplacer (toujours sur le disque 1) 04 79 00 01 00 00 EE 60 par 04 79 00 00 00 00 EE 60! Alors on pourrait se dire "Tiens, connaissant **TOUBAB**, il va falloir effectuer cette opération deux fois". Eh bien non, pas du tout: une seule fois, c'est bien suffisant.
Si vous pensiez pouvoir partir tout de suite essayer cet Atatruc, c'est raté, il va encore falloir lire les conseils de **TOUBAB** pour avoir un bouclier infini. Il faut remplacer (sur le disque 1) 04 79 00 01 00 00 EE 5C par 04 79 00 00 00 00 EE 5C, puis remplacer 33 FC 00 00 00 00 E9 8A par 33 FC 00 01 00 00 E9 8A.

POPULOUS (SPECIAL AUTRES)
Comme c'est un spécial **TOUBAB**, je vais vous passer des niveaux de Populous (un génial jeu que je ne saurais que trop vous conseiller) trouvés par **POPS**. Attention les yeux, voici la liste:
Badtal, Hobozjob, Sadmpt, Futloplug, Calmelug, Burgbord, Weaveaed, Immocon.
Si je voulais rester dans le même trip "Je file des niveaux pour Populous en veux-tu en voilà", je citerais **BOROMIR**, qui en donne plein d'autres. Ca vous intéresse? C'est parti.
Timuslug, Eoaozord, Nimihill, Alpoutond, Hobdietory, Corpehan, Cazitory, Hamnipold, Hurtloplas, Scowildor, Burmpal, Bilador.
J'ignore si c'est vraiment intéressant à signaler, mais il considère que dans les mondes de glace, il vaut mieux avoir 10 maisons plutôt qu'un château, dans la mesure où les populations sont plus rapides à se multiplier. C'est sûr.
Quant à **QUESTOR** (qui salue **BRETZEL**), il a déjà parcouru les niveaux suivants: Scoquemet, Burwilcon, Ringmped, Immusill.
C'est pas tout ça, mais **TOUBAB** a encore des Atatrucs à nous donner.

THE REAL GHOSTBUSTERS
Pour The Real Ghostbusters, par exemple, où il nous offre des vies infinies, autant pour le premier chasseur que pour le second, et réciproquement. Et là, on ne saura sans doute jamais pourquoi, parce qu'on est pas dans leurs petits papiers, il tient à remercier **GL** pour son aide. Allez, contentons-nous de prendre connaissance de cet Atatruc: sur le disque 1, il faut remplacer 53 6C 00 00 par la séquence 60 02 00 00.

LED STORM
C'est pas tous les mois que **TOUBAB** nous donnera le moyen de quadrupler le réservoir de notre engin (sauf pour les mobs) dans Led Storm, alors profitons-en, les yeux écarquillés et le sourire aux lèvres: sur le disque 1, il faut remplacer la séquence 33 FC 00 3F 00 00 par 33 FC 00 FF 00 00 et puis c'est tout, c'est très bien ainsi, et on arrête d'écarquiller les yeux et de sourire comme ça, ça nous donne un air bête et les gens vont finir par se moquer de nous.

TIGER ROAD
Et si je n'ai pas envie de vous le donner, l'Atatruc de **TOUBAB** pour Tiger Road, hein, et si j'ai pas envie, d'abord?

ROAD BLASTER
Donc, je n'ai pas envie, je vais plutôt vous donner celui pour Road Blasters, c'est bien plus intéressant. Sur la disquette double face de l'ORIGINAL que vous avez acheté à votre brave revendeur avec de VRAIS sous, au secteur 186, vous trouverez la séquence 13 FC 00 05 00 03 9F 47. On ne résiste pas au plaisir de remplacer le 05 par un FF, c'est plus fort que nous, que tout, caillou, hibou, bijou, genou...

TARGHAN
Et puis **TOUBAB** s'est mis dans la tête de nous aider dans Targhan. Il suffisait d'y penser: quand il y a des fichiers de sauvegarde, il faut savoir qu'on peut toujours y trouver son bonheur, si les données ne sont pas trop codées. Ici, le fichier "P.VAR" va comprendre sa douleur, puisque nous allons devoir modifier 5 de ses octets. Un fichier de sauvegarde, ce n'est pas n'importe qui, ça a sa dignité, et modifier un seul de ses octets, c'est l'humilier profondément. Une fois l'animal mis à mort, l'Atatruciste se garde bien de se moquer de son adversaire, car il sait bien, lui, qu'un jour, bientôt peut-être, la chance tournera.
Si vous avez Discdoctor, vous le chargez, et vous opérerez en ligne 120, colonne 8 du secteur 12 du fichier. A la colonne 7, normalement, il y a un 13. A tout de suite.
Si vous avez un driver Citizen 120D pour Le Rédacteur (Salut à toi Lolo!), vous pouvez le jeter, il ne vous servira à rien dans le cas présent.
Si vous avez Mutil, vous le chargez, et en offset 1800, vous placez votre curseur en 80. Pour vous aussi, vous devez voir un 13, juste avant (plus précisément, on doit trouver la séquence 1B 00 00 00 13).
C'est une question d'éthique, un Atatruciste ne modifie jamais des octets pour rien, gratuitement, dans l'unique but de se servir de son éditeur de disque. Les 5 octets que nous allons modifier, ce sont les 5 objets que l'on porte au cours du jeu. Voici la liste des objets que l'on peut obtenir, avec l'octet correspondant, en hexadécimal:

PROGRAMMEURS, GRAPHISTES,

rejoignez la meilleure équipe et participez à de très grands projets...

ous offrons des postes évolutifs de :

rogrammeurs :

Assembleur Z80, 6502, 8086

Langage C

raphistes :

Création sur micro

Aérographe

RAZY CARS 2
JOYSTICK D'OR CANNES 1989

ITAN
PRIX DE LA REDACTION
AMSTRAD 100 % 1989
PRIX DE L'INNOVATION
CEI CHICAGO 1989
onsumer Electronique Industry)

TITUS, une équipe d'enfer !!!



Paris - Londres - Los Angeles

TITUS Recrutement
28 ter Avenue de Versailles
93220 GAGNY

Tél. : (1) 43 32 10 92
Contact : Hervé

01 (boule de feu)	02 (clé jaune)
03 (collier du dragon)	04 (potion de vie)
05 (le contraire!)	06 (étoile japonaise)
07 (un rond ???)	08 (petit coffre)
09 (jarre:surprise!!)	0A (fiole jaune: on devient petit)
0B (fiole rouge)	0C (coupe en or)
0D (livre: contre l'effet surprise)	0E (parchemin vierge)
0F (livre)	10 (livre)
11 (étoile ???)	

Prenons un exemple. Nous voulons une coupe en or, une potion de vie, une jarre, un parchemin, et un collier. Nous avons donc besoin de placer 03, 04, 09, 0C et 0E.
Si vous avez Discdoctor, vous les placez en colonne 8, 9, 10, 11, 12. Si vous avez Mutil, vous modifiez les 5 octets des colonnes 80, 81, 82, 83 et 84.
Mais on peut aussi récupérer de l'énergie, en modifiant un seul octet.
Avec Discdoctor, au secteur 12, ligne 270, colonne 2, il faut écrire un 00.
Avec Mutil, en offset 1800. en D1. il faut là aussi écrire ce 00.
Travaux pratiques:
1. Prenez 3 parchemins et deux boules de feu. Quels seront les octets à placer?
Réponse: deux 01 et trois 0E.
2. Serez-vous capable de me dire quels sont les octets à placer pour porter 5 plats en inox?
Réponse: ça m'étonnerait.
3. Quels octets, pour porter 4 boules de feu, 2 colliers et 3 fioles jaunes?
Réponse: si vous avez trouvé quelque chose, c'est que vous n'avez rien compris, vous pouvez relire tout le paragraphe...

TIGER ROAD (C'EST BIEN PARCE QUE C'EST VOUS)

"Paris ne s'est pas construit en un jour", c'est un proverbe.
"Chercher 42 58 30 FC 00 05 sur le secteur 61 du disque 1 et remplacer 00 05 par FF", c'est l'Atatruc de **TOUBAB** pour obtenir 65535 vies dans Tiger Road.
"Salut à **GL**, **POPOLLON**, **BBERT**, **MANDRAX**, **BANDG**, **STEFST**, **LIBERISTE**, **KRANE**, **SUN**, **GAI-LURON**, **LIONEL DUMONT**", ce sont les salutations que **TOUBAB** adresse à ses copains. Et moi, je peux mourir?

COSMIC PIRATE

C'est au tour de Cosmic Pirate de passer à la poêle. J'aime bien "poêle", c'est original comme orthographe, "poêle". Et comme c'est somme toute assez compliqué à placer dans la conversation, je profite des Atatrucs pour l'écrire. Je vous disais donc **TOUBAB** avait trouvé le moyen d'avoir plus de 999999998 crédits dans ce jeu, puisqu'on en obtient très précisément 999999999 (c'est une façon de voir les choses, en fait, on peut dire qu'on en a une infinité. On est bien peu de choses) en éditant le fichier "Gubbins", qui se trouve dans le dossier "Data" du disque 2. Si vous avez Discdoctor, il faut écrire la séquence d'octets 3B 9A C9 FF au secteur 0, ligne 60, colonne 22. Mais si vous avez Mutil, il faut écrire cette séquence (voir ci-dessus) au secteur 0, "cursor at 52". Cette modification a la propriété d'effacer toute caractéristique du premier personnage de la liste, son pseudo seul restant intact. Merci **TOUBAB**!

BIO CHALLENGE

C'est pas le tout, mais il va falloir nous quitter.
Pardon? Pas avant de connaitre le moyen d'augmenter le temps dans Bio Challenge? Vous êtes drôles, vous, eh. Comme si j'avais que ça à faire, eh, l'autre, eh.
Comment? Les lecteurs sont les rois?
Alors dans ce cas... Il faut que vous éditiez le fichier A.PRG, contenu dans le dossier AUTO du disque 1. Au secteur 20, remplacez la séquence 30 32 FC 00 05 32 par la séquence 30 32 FC 00 FF 32. **TOUBAB** fit cela, et il vit que cela était bon. Mais seulement pour le premier tableau. Je sais, je sais, les lecteurs, les rois, tout ça... Donc, pour avoir la même chose dans les tableaux suivants, il faut changer les cinq séquences 00 04 qui suivent par des 00 FF.

SPEEDBALL

Le Rédacteur en Chef m'interrompt et me dit "Il n'y en a que pour **TOUBAB**, dans ton spécial **TOUBAB**. Tu devrais aussi passer l'Atatruc de **BARGLAS** dans Speedball, qui permet d'avoir un capitaine redoutable". Comme c'est lui le chef (méfions-nous des chefs), je vous passe l'Atatruc de **BARGLAS** dans Speedball, qui permet d'avoir un capitaine redoutable, puisqu'il n'aura pas moins de 60 en stamina et de 300 en pouvoir. Il suffit pour cela de sauvegarder la partie, dans le premier match d'un championnat (league). Avec Discdoctor, éditez le fichier "League.dat". Remarquons au passage l'originalité de l'appellation de ce fichier. En ligne 270, colonne 0, écrivez 3C. En ligne 210, colonne 26, écrivez 03. Le Rédacteur en Chef est content de moi, il sourit.

KRYPTON EGG

Bon. Là, je dois dire, je n'en reviens pas. **TOUBAB** m'a dit que dans Krypton Egg, il fallait remplacer la séquence 53 79 00 00 8C 6C par 60 04 00 00 8C 6C. Tous les dix tableaux, après avoir tué le monstre (voir test de ce jeu dans ce même numéro), il nous est dévoilé le cheat mode (en appuyant huit fois sur le bouton droit de la souris quand on demande un changement de disk, la touche Esc change de tableau, et F10 donne des vies infinies). Mais quand on l'active, on ne peut pas voir la scène finale du jeu. D'où l'intérêt de cet Atatruc. Il ne me reste plus qu'à dire "GLOUPS!".

ZOMBI

Allez, un petit dernier, pour la route. **TOUBAB** nous donne le moyen de ressusciter ses personnages dans Zombi. Là encore, nous allons modifier les octets du fichier de sauvegarde (il faut avoir au préalable pris soin de sauvegarder une partie. Sinon, on est mal...) qui s'appelle "Zombi.sys". Prenons un éditeur de disque et éditons ce fichier, ça nous fera le plus grand bien.
Pour Alexandre: il faut chercher la séquence 52 45 00. Juste après cette séquence, il y a un 01, un 02, un 03 ou bien encore un 04. Pour ressusciter Alex, on remplace cet octet par un 00.
Pour Sylvie: on cherche la séquence 45 00 00 00 00, et on écrit un 00 juste après cette chaîne.
Pour Yannick, c'est exactement la même chose, sauf que l'on recherche la séquence 4B 00 00 00. C'est après cette séquence qu'il faut écrire notre petit 00. De préférence sans faire de bruit, parce que ça gêne l'entourage. Si je vous dis ça, c'est parce que je parle en connaissance de cause. Croyez-moi, ce n'est pas tous les jours Dimanche, à Génération 4. Mais ça, évidemment, vous vous en moquez. Ce que vous voulez, c'est vos Atatrucs. Allez, tiens, tiens, en v'là des Atatrucs.
Pour Patrick, il faut recommencer à chercher cette séquence 4B 00 00 00 et faire la même chose que précédemment. Les voisins, pareil.
TOUBAB donne un exemple pour les moins doués: Alex est mort. D'une part, c'est triste, la tradition judéo-chrétienne nous dicte de pleurer nos morts et d'être tristes. Mais d'autre part, ce n'est pas grave, puisque je vous rappelle que l'Atatruc sert à les ressusciter, et de ce fait, la tradition judéo-chrétienne en prend un sacré coup. Il faut chercher 52 45 00, on trouve 52 45 00 04, et il faut donc remplacer le 04 par un 00.

POPULOUS!

Et paf! Ca ne pouvait pas manquer, ça. Il suffit que je dise en début d'article que **GL** n'a rien envoyé pour qu'il m'envoie cet excellent Atatruc pour Populous!!! Et que fait-il cet Atatruc? Il donne des mannes. Infinies? Je veux, mon n'veu!
GL est le dieu des Atatrucs sous GfA. Inutile d'avoir Mutil ou Discdoctor, il suffit d'avoir l'interpréteur et/ou le compilateur. Exemple, si vous tapez ce listing de **GL**, et que vous le compilez, vous obtiendrez le programme Mannainf.prg. Il suffit de faire une copie de l'original de Populous (c'est difficile, mais c'est plus prudent et ça présente l'avantage d'être complètement légal) et de lancer le soft à volonté.

```
Cls
Print "Mannes infinies dans POPULOUS"
Print "18/05/89 by GOD GL..."
A$=Space$(36)
A=Varptr(A$)
Open "u",#1,"populous.god"
Seek #1,&H16C50
Bget #1,A,36
Print "Déprotégez le disk pour"
If Lpeek(A)=&HC8
  Print "les 2 mannes infinies"
Else
  Print "la version normale"
Endif
Void Inp(2) ! Pressez une touche
Data &DC,&9DA,&13A0,&1D7E,&272C
Data &9C06,&138D0,&2715A
For I=0 To 7
  Read X
  Lpoke A+I*4,X Xor Lpeek(A+I*4)
Next I
Seek #1,&H16C50
Bput #1,A,36
Seek #1,&H16892
```

```
Bget #1,A,8
Lpoke A,&H63021864 Xor Lpeek(A)
Lpoke A+4,&H67060168 Xor Lpeek(A+4)
Seek #1,&H16892
Bput #1,A,8
Close #1
```

Merci GL! Un abonnement ou des boîtes de disquettes?

RAFFLES

Et pour finir, parce qu'il n'est pas chien, **TOUBAB** nous indique comment obtenir 200 vies dans Raffles. Il faut faire semblant de commencer le jeu, et, par surprise, sauver la partie le plus tôt possible. Il suffit alors d'éditer le fichier d'extension STO, qui est le fichier de sauvegarde. Au secteur 0, il convient de remplacer 70 58 70 03 par 70 58 70 C8, puis de remplacer la séquence 4C 4D 50 51 03 par 4C 4D 50 51 C8. Au secteur 5 de ce même fichier, la séquence 4C 4D 50 51 03 doit être impitoyablement remplacée par 4C 4D 50 51 C8. A vous de lancer le jeu et de recharger le fichier modifié...

FIN

Voilà. Un grand merci à TOUBAB, les lecteurs restent subjugués devant un tel boulot, qui lui vaut un abonnement et plusieurs boîtes de disquettes.

Amis lecteurs, vous pouvez aussi devenir un TOUBAB, un GL, un GILLUS. Il vous faut des softs, un désassembleur, et une bose dose de courage. Le savoir-faire viendra après.

Je tiens à saluer tous ceux qui préparent leur bac, parce que d'après ce que j'ai entendu dire, ça ne va pas être de la tarte pour eux, cette année. C'était la séquence "Flip flip" qui vous était offerte par Génération 4.

Zlot à tous.

RUBRIQUE AMIGA

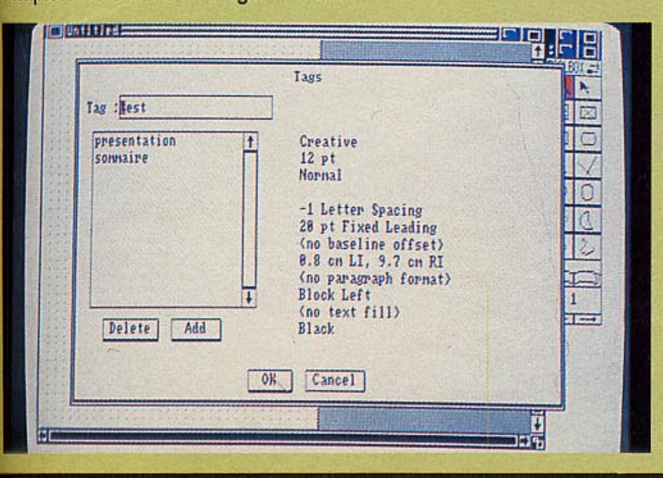
POUR COPIE CONFORME

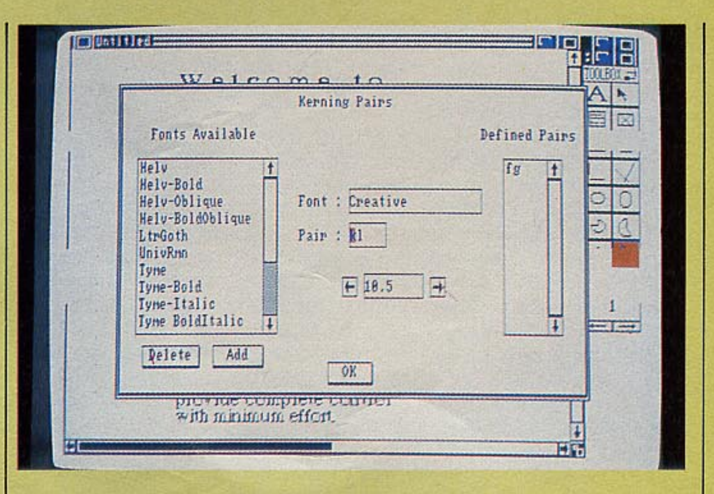
Un nouveau metteur en page, PageStream, s'annonce sur Amiga. Plus connu dans nos contrées sous le nom de Publishing Partner Master, il est dans sa phase finale de mise au point. Mais peut-être que la version Atari ne vous est pas familière. Normale, elle vient tout juste de sortir. Et puis, le ST, lorsqu'on aime l'Amiga...

Il s'agit là d'un logiciel de bon niveau, doté de l'essentiel des fonctions que l'on est en droit d'attendre. Outre les commandes propres à la mise en page (multicolonnage, justification, césure, gestion de l'interlignage et des approches), on dispose d'un traitement de texte et d'un éditeur graphique, certes simplifié, mais suffisant pour égayer une mise en page austère ou créer un petit schéma.

L'importation d'un texte se traduit par son écoulement de colonne en colonne, si celles-ci ont été liées, et de page en page. Ensuite, l'utilisation d'une feuille de style se révèle particulièrement efficace pour mettre en forme rapidement les différents type de paragraphes -titres, sous-titres, légendes, corps du texte...- puisqu'elle enregistre, pour chacun d'entre eux, leurs principaux attributs typographiques, qu'il est alors inutile de spécifier un par un.

Les commandes de déformation, de rotation, de duplication et de tramage, appliquées à un texte, seront mises à profit pour créer des titres originaux. L'importation de fichier graphique sera l'occasion d'activer les fonctions d'habillage. Le document terminé, on pourra l'imprimer sur une imprimante PostScript. Le logiciel gère la couleur et produit des séparations quadrichromiques. Au vu de tout cela, PPM devrait donc s'affirmer comme l'un des logiciels les plus complets de l'univers Amiga. A suivre...





INTERVIEWS

Le monde de la micro-informatique bouge vite, très vite! Cette nouvelle rubrique permettra d'avoir l'avis des personnalités du milieu sur les grands changements, l'avenir et les bouleversements qui secouent constamment ce milieu!

GARY BRACEY (OCEAN)

Nous avons profité du passage à Paris de Gary Bracey, qui venait voir les produits d'Océan France, pour interviewer l'une des personnalités anglaises de la micro. Gary Bracey en profitera pour nous révéler bien des projets intéressants. Gary Bracey est un personnage étonnant, drôle et très anglais. D'ailleurs, ses initiales ne sont-elles pas communes avec la Grande Bretagne?

S.L.: Gary, quel est votre fonction exacte chez Océan?

G.B.: Je suis le Software Manager d'Océan, c'est-à-dire que je supervise le développement des logiciels. Cela consiste d'abord à distribuer les produits aux équipes de programmeurs et ensuite à les aider. Je suis aussi Designer, puisque je me suis occupé par exemple du principe de jeu de Platoon. Je m'occupe aussi parfois des Relations Publiques et également d'obtenir des licences.

S.L.: Vous dormez de temps en temps?

G.B.: Ca m'arrive, oui!

S.L.: Quoi de neuf pour Océan en 1989?

G.B.: Vous savez qu'il y a eu récemment en Angleterre les récompenses pour l'année 1988, et nous avons obtenu les prix pour le meilleur jeu de l'année (Opération Wolf) et pour la meilleure société de l'année.

S.L.: Serez-vous encore en 1989 la première compagnie anglaise, comme vous l'êtes depuis maintenant pas mal d'années?

G.B.: Oui. Pour ce qui est des changements, nous développons maintenant des jeux uniquement pour les 16 bits. Cette année, il y en aura 5. Voyager, que vous avez déjà dû voir, et il y aura également un football, un volleyball, développé par Océan France, un simulateur de vol, Ivanhoé, un jeu original avec pleins de phases d'arcade, ainsi qu'un jeu à la Cinemaware sur le Vietnam.

S.L.: Super! Et qu'allons-nous voir cette année?

G.B.: Côté jeux d'arcade, vous savez que nous en avons beaucoup en préparation. New Zeland Story, Cabal, Chase HQ, Operation Thunderbolt. Tiens, il y aura aussi Renegade, Target Renagade et Renegade 3 qui sortiront dans l'année sur 16 bits.

S.L.: Océan s'axe de plus en plus vers le jeu d'arcade?

G.B.: Pas particulièrement. Nous n'aurons pas plus d'adaptation que l'année dernière, si l'on ne compte pas les adaptations de jeux pour 16 bits déjà disponibles sur d'autres machines!

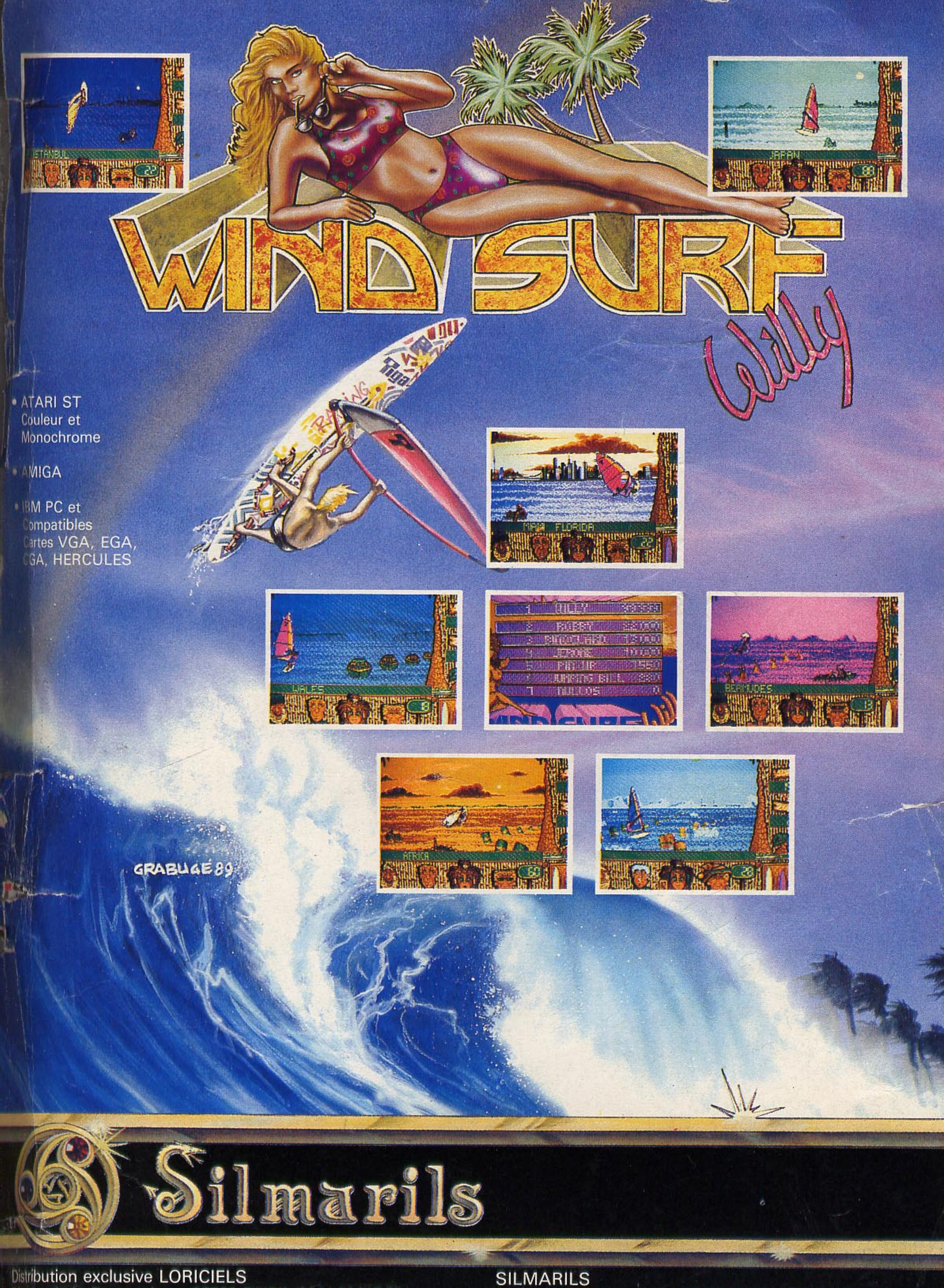
S.L.: Côté jeux d'arcade, vous n'avez aucune information nouvelle ou exclusive à nous donner?

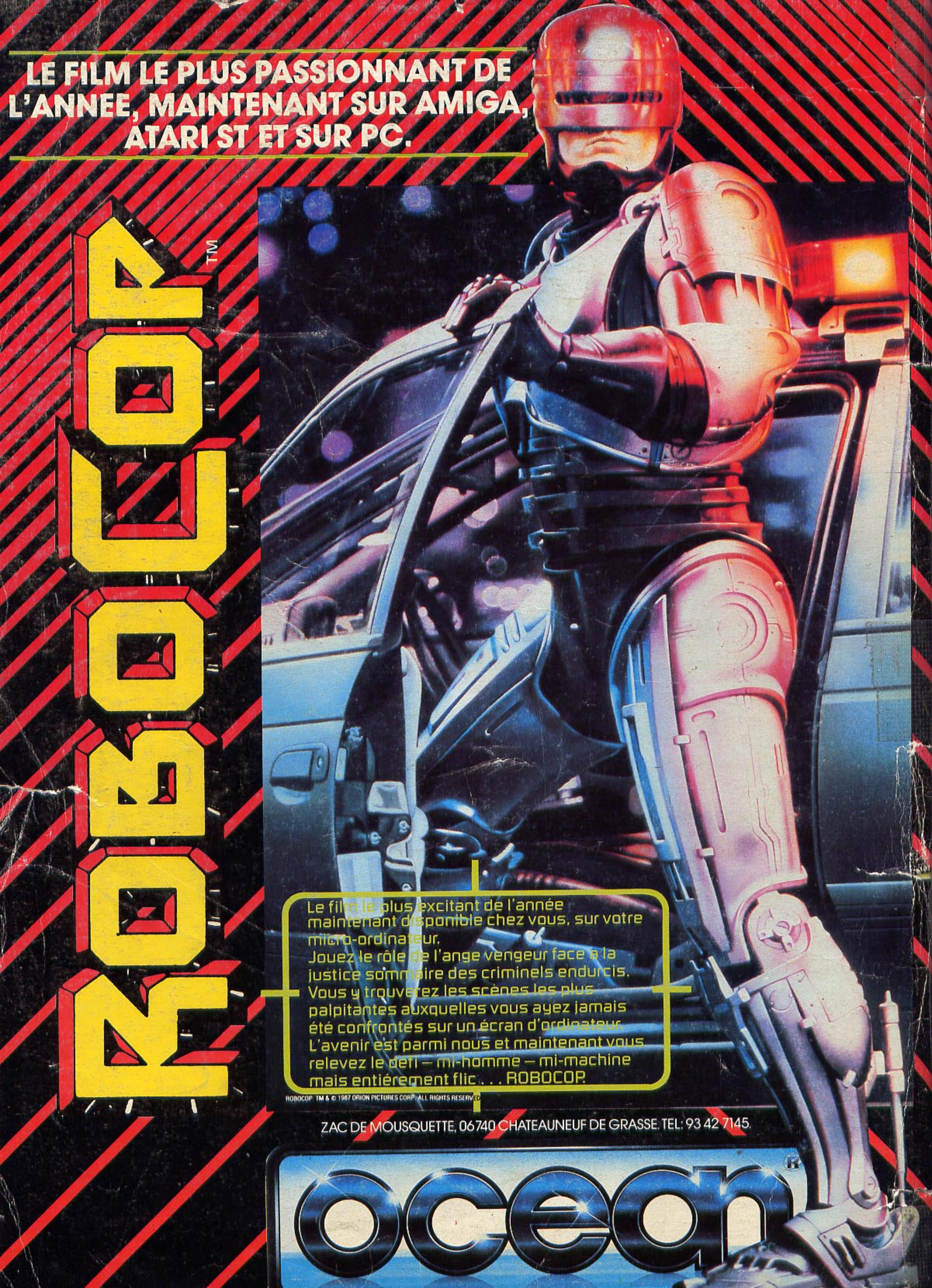
G.B.: Si. Nous allons cette année sortir Qix pour 16 bits. Vous savez, Qix, le jeu où l'on doit remplir une portion de l'écran en évitant un groupe de barres qui se déplacent de manière assez imprévisible.
S.L.: Parlons un peu des adaptations de film. C'est aussi en train de devenir une spécialité d'Océan?
G.B.: C'est vrai que nous en aurons beaucoup cette année. Il y aura bien sûr Red Heat (NDRL: Double Détente) qui sortira aux environs de juin, et qui est vraiment excellent, avec sa vision cinémascope et ses superbes graphismes digitalisés. Nous avons également Batman, dont le film semble être excellent. C'est un titre important pour nous. Le film sort cet été en Angleterre, et en France?
S.L.: Il me semble que c'est prévu pour septembre/octobre.
G.B.: Ok. Je pense que nous sortirons le jeu pour le PCShow (NDLR: ce salon anglais se tiendra fin septembre cette année!). L'une des adaptations de film dont nous attendons le plus est Untouchables (NDLR: les Incorruptibles). Je pense que ce sera l'un des plus grands jeux que nous sortirons, puisqu'il comprendra 6 phases totalement différentes et originales. Un peu comme dans Platoon, si ce n'est qu'il n'y en avait que 5 dans Platoon et qu'elles étaient semblables! Untouchables devrait être disponible pour Noël! Enfin, nous avons aussi les droits pour NightBreed, le nouveau film de Cleve Barker.
S.L.: Celui qui a réalisé Hellraiser?
G.B.: Oui. C'est cela. Le film doit sortir en Août aux Etats-Unis et à Noël en Angleterre. J'ai joué un petit rôle dans le film... (NDLR: David Cronenberg, réalisateur de Scanners, Videodrome, Dead Zone, la Mouche et primé à Avoriaz cette année pour Faux Semblants, joue également dans le film, ce qui peut sembler plus important!). Le jeu devrait sortir pour Noël.
S.L.: S'agit-il d'un film d'horreur? Parce que Hellraiser, dans le genre, c'était tout de même assez malsain?
G.B.: Non. Vous savez, en Angleterre, les films sont soit autorisés pour tous publics, sous surveillance parentale, soitsoit interdits aux moins de 15 ans ou aux moins de 18 ans. Nightbreed sera interdit aux moins de 15 ans. Ce n'est pas un film Gore avec du sang qui gicle partout. C'est un film de créatures. Il en contiendra le plus grand nombre à ce jour, puisqu'il en compte près de 200 différentes! Le jeu sera de l'arcade/aventure avec quatre niveaux. Il y aura beaucoup d'images digitalisées, où l'on verra le personnage se transformer peu à peu en monstre, comme dans le film.
S.L.: Excellent! Pour ce qui est des programmeurs: combien en avez-vous? Vous devez avoir vos programmeurs favoris, non?
G.B.: Nous en avons 13 qui travaillent pour nous à temps complet, plus 10 du groupe Special Effects (ceux qui ont fait Batman) plus 9 chez Océan France plus quelques indépendants comme Gallager ou Johnson. Ce dernier est d'ailleurs mon programmeur préféré (NDLR: c'est lui qui a fait Arkanoïd 1 et 2, Robocop, Wizball).
S.L.: Vous avez mentionné Océan France. Quels sont vos rapports avec eux?
G.B.: Ils sont très bons. Marc Djan est un bon patron, et en tout cas, c'est ce qu'il pense! Non, sérieusement, il y a eu des problèmes de retard au début, mais maintenant que j'ai vu ce qu'ils nous préparent, je dois avouer que tout va bien!
S.L.: Pouvez-vous nous en dire plus sur certains produits?
G.B.: Je peux vous dire une ou deux choses sur le jeu à la Cinemaware qui se déroule au Vietnam. Vous y jouez le rôle d'un platoon perdu derrière les lignes ennemies, et dont le but est de rejoindre son régiment. Il y aura de la stratégie, mais aussi beaucoup d'action. Franchement, les graphismes sont incroyables, et tous les écrans sont animés, en plus des 4 ou 5 jeux d'arcade. Vous vous déplacez sur une carte très grande, et toutes les sections du jeu sont très très détaillées. Vous en verrez plus au PC Show. Pour ce qui est du simulateur, je ne peux pas dire grand-chose. Vous y conduirez un avion, mais d'ici 10 ans. Ce sera un jeu de combat où, en plus, il y aura des batailles de tanks sur terre, et vous pourrez intervenir pour aider vos tanks à détruire l'armée ennemie. Il y aura un monde entier en 3D, et le tout sera super rapide. D'ailleurs, les auteurs de ce jeu ont déjà signé un très grand simulateur.
S.L.: L'Angleterre a très vite évolué du 8 bits vers le 16 bits? Qu'en est-il d'Océan?
G.B.: C'est simple, nous sortirons cette année plus de titres sur 16 bits que sur les 8 bits. De plus, nous avons sorti l'année dernière des titres qui n'étaient pas toujours bons. Je reconnais que Victory Road n'était pas terrible, mais cette année, nous n'aurons que des softs d'excellente qualité!
S.L.: Passons à des questions plus personnelles. Quelle est votre machine préférée?
G.B.: L'Amiga: c'est une machine fabuleuse!
S.L.: Et vos jeux préférés?
G.B.: Je joue beaucoup à Voyager, mais il y aussi de bons jeux d'autres marques. J'adore Populous, mais je joue aussi beaucoup avec Bubble Bobble, Platoon, Arkanoïd et Great Giana Sisters aussi.
S.L.: Et enfin, quelle est votre compagnie préférée, en dehors d'Océan?
G.B.: Mirrorsoft! Il n'y a aucun doute là-dessus. Domark aussi, avec tous les jeux d'arcade dont ils ont les droits!
S.L.: Enfin, pouvez-vous révéler quelque chose aux lecteurs de Génération 4?
G.B.: Tout à fait. En 1990, nous sortirons un jeu basé sur le film Watchmen de Terry Gilliam.
S.L.: Il faudrait que Gilliam termine son film en 1990, ce qui n'est peut-être pas évident avec lui!
G.B.: Tout à fait. Sans quoi je ne peux pas vous dire grand-chose de plus. Il semblerait que Mickey Rourke tienne un rôle important dans le film. Mais ceci n'est pas pour demain, et comme nous venons tout juste d'acquérir les droits, je ne sais pas encore de quoi il s'agira.
S.L.: Eh bien merci beaucoup, et à une prochaine fois...
G.B.: Au revoir.

MICROPROSE: LE POINT DERNIERE MINUTE

Il n'était pas facile depuis quelques temps d'avoir des informations très précises concernant le devenir des produits Telecomsoft, car depuis que Microprose a racheté les labels Rainbird, Firebird et Silverbird, le plus grand flou règne sur ce point! Heureusement, et grâce à Microprose Angleterre qui nous a informé chaque jour de la situation, nous sommes en mesure de vous dire dans quelles conditions les produits vont sortir!
Voici les produits qui en plus des produits Microprose, Microstyle et Microstatus, présentés dans la rubrique des Compagnies Etrangères, sortiront dans les mois à venir.
3D POOL, de Firebird, un snooker en 3D, mais de la très bonne 3D à la Carrier Command. La sortie est prévue pour fin mai sur ST et pour juin sur Amiga.
Toujours fin mai, ce sera au tour de **Savage** d'être disponible sur Amiga, ST et PC. Nous vous avons déjà présenté ce jeu en préviews dans un récent numéro.
Le fabuleux **Weird Dreams** sera disponible en juin sur ST, en juillet sur PC et plus tard sur Amiga. Weird Dreams, déjà présenté en préviews, sera peut-être le produit le plus original de l'année!
Rick Dangerous sera disponible en juin sur Amiga, PC et ST. C'est un jeu d'arcade à scrolling vertical dans lequel vous dirigez un personnage dans des décors variés. C'est au niveau du graphisme que ce logiciel est original, puisque les personnages semblent sortir d'un dessin animé!
Toujours en juin, nous aurons le droit aux versions PC de **Sentinel, Whirligig.**
En juillet, nous verrons arriver enfin **Verminator**, présenté plusieurs fois en préviews, sur Amiga et ST. Nous aurons aussi les adaptations PC de **Virus** et de **Starglider 2.**
En Août, ce sera le tour d'**Action Fighter** pour Amiga, ST et PC. Nous testons ce jeu dans ce numéro sur Amiga et ST, car il est déjà disponible via les Etats-Unis. Enfin, **Oriental Games** viendra compléter la déjà longue collection de jeux d'arts martiaux sur Amiga, ST et PC!

En ajoutant les sorties de chaque label, on arrive à 18 produits en moins de 3 mois, ce qui est inhabituel pour Microprose! Tous les détails sur les raisons de cette soudaine expansion de Microprose dans notre prochain numéro.


WIND SURF
Willy
• ATARI ST
Couleur et
Monochrome
• AMIGA
• IBM PC et
Compatibles
Cartes VGA, EGA,
CGA, HERCULES
GRABUGE 89
Silmarils


LE FILM LE PLUS PASSIONNANT DE
L'ANNEE, MAINTENANT SUR AMIGA,
ATARI ST ET SUR PC.
ROBOCOP™
Le film le plus excitant de l'année
maintenant disponible chez vous, sur votre
micro-ordinateur.
Jouez le rôle de l'ange vengeur face à la
justice sommaire des criminels endurcis.
Vous y trouverez les scènes les plus
palpitantes auxquelles vous ayez jamais
été confrontés sur un écran d'ordinateur.
L'avenir est parmi nous et maintenant vous
relevez le défi – mi-homme – mi-machine
mais entiérement flic . . . ROBOCOP.
ROBOCOP TM & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.
ocean®